Informatikai magazin PC felhasználóknak
Nr.13. Ára.: 248,- Ft
PC ULTRA • II. évfolyam 1.szám • 1997. március

PC ULTRA

Játékleírások, CD-tesztek

Discworld 2, Larry 7, Toonstruck, Lighthouse, Steel Panthers 2, Fable, Creatures, DragonHeart, RAMA, Realms of the Haunting, Team F1, Sim Copter, Holmes 2: Case of the Rose Tatoo

Állandó rovatok

Programozási tippek és trükkök, Internet, Java, Elsősegély, Scene-rovat, Hardver-tesztek, CoVboy posta, 3D rovat



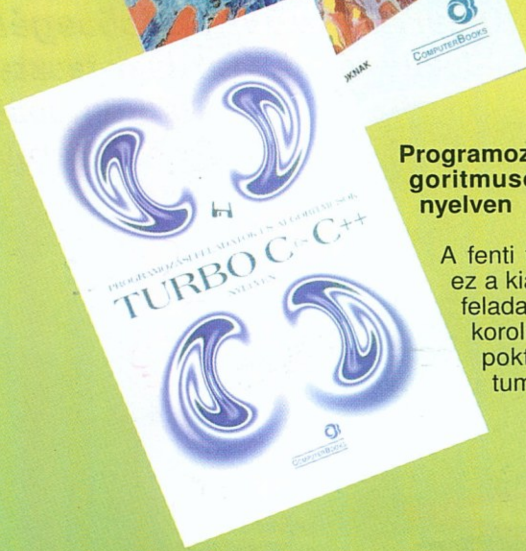
9 771219 766001
COM-WARE

Keresse könyveinket



Benkő-Benkőné-Tóth
Programozzunk C nyelven ! lemezmelléklettel

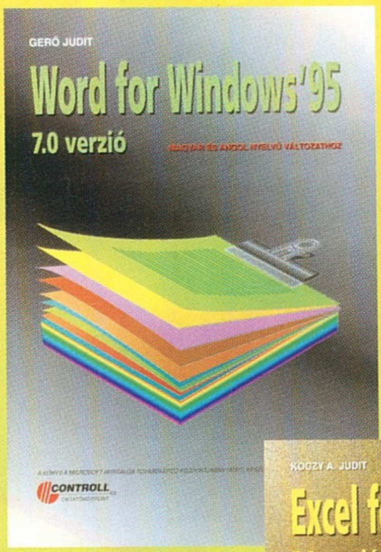
Ez a kiadvány egyedülálló a magyar szakirodalomban, a szabványosított ANSI C nyelvvel ismerteti meg az olvasót. A közép- és felsőoktatásban alternatív tankönyvként használt kiadvány bemutatja a Turbo C rendszert is, kezdve az adat be- és kiviteltől a grafikus lehetőségeken át a rendszerprogramozásig.



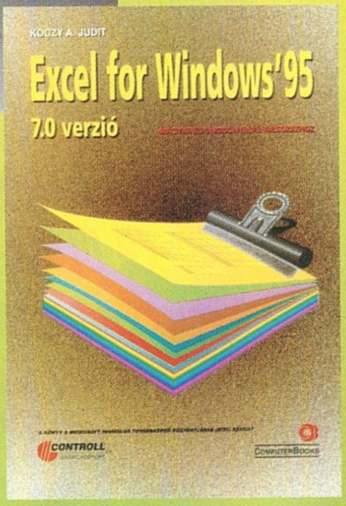
Programozási feladatok és algoritmusok Turbo C és C++ nyelven

A fenti tankönyv kiegészítője ez a kiadvány. Programozási feladatok segítségével gyakorolható a C nyelv az alapoktól a bonyolult objektumorientált feladatokig.

Gerő Judit
Word for Windows95 7.0 verzió



Könyvünk a Word for Windows szövegszerkesztő legújabb verzióját ismerteti. Haszonnal forgathatják azok is, akik most ismerkednek a szövegszerkesztéssel, de azok is, akik csak az új lehetőségekre kíváncsiak. Maga a könyv is ezzel a programmal készült, így a Word lehetőségeit illusztrálja.

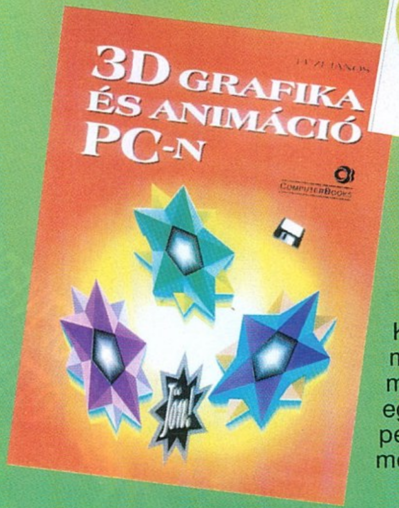


Kóczy A. Judit
Excel for Windows95 7.0 verzió

A könyv az Excel táblázatkezelő új verzióját ismerteti. Az angol és magyar változathoz egyaránt használható.



Dr. Kondorosi - Dr. László -Dr. Szirmay-Kalos
Objektum-orientált szoftverfejlesztés



Füzi János
3D grafika és animáció PC-n lemezmelléklettel

Könyvünk útmutatóként szolgál, melyből meg lehet tanulni, hogy miként lehet geometriai, fizikai vagy egyéb térbeli problémát számítógépes ábrázolással szemléltetni és megoldani.

10 % kedvezmény a szelvény bemutatóinak a ComputerBooks Kiadóban !

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.
Levélcím: 1253 Budapest, Pf.: 71.
Tel.: 1751-564, 1753-591.
Fax.: 1753-591.

Kérje ingyenes katalógusunkat !

BOOT

Üdvözlünk mindenkit a PC és CD Ultra legújabb számában. ogy miért ez a kettősség, ez nagyon egyszerű. A CD Ultra vásárlói a továbbiakban egy újsággal többet kapnak, ez pedig nem más, mint a PC Ultra. Ezen változtatás némileg átalakította mind a PC, mind a CD Ultra ütemezését, vagyis a továbbiakban a PC Ultra a CD Ultra kiadvánnyal egyidejűleg jelenik meg 2 havonta.

Mindezek után nyilvánvalóan eloszlanak azok a rémhírek, miszerint 1 éven belül harmadszor számoltak fel bennünket, szerzőinket szélnek eresztettük, és már a végrehajtók is elvitték az utolsó kézzel fogható bútordarabot a szerkesztőségből.

Elnézést kell kérnünk mindenkitől, aki 2 hónapig nyaggatta a hírlapárusokat, megjelent-e már a PC Ultra. Nos, a nagy pillanat eljött, és ez a továbbiakban 2 havonta lesz esedékes!

Következő lapszámunk az IFABO-val egyidőben, kb. május 05-én fog megjelenni, tervek szerint mind a PC, mind a CD Ultra először itt lesz kapható. Mindenkit szeretettel várunk az IFABO-n 1997. május 6-10-ig, a 'B' pavilon 12. standján, ahol szokás szerint nagyszabású akciókkal, ajándék CD-kkel és egyéb finomságokkal várjuk kedves olvasóinkat!

Most azonban térjünk vissza a jelenlegi lapszámunkra. Miután a 2 havi megjelenés nagyobb intervallum áttekintését teszi lehetővé, ezért most is arra törekedtünk, hogy az elmúlt 2(3) hónap kiemelkedőbb alkotásait vegyük inkább nagyító alá. Bízunk benne, hogy mind a korong, mind az újság megfelel az elvárásoknak, ennek ellenére továbbra is szívesen látunk minden kritikát, javaslatot, amelyeket természetesen nem csak levélben, hanem pl. az IFABO-n személyesen is szívesen fogadunk.

Lapunk olvasásához, a CD-n található anyagok mazsolázásához sok sikert, jó szórakozást kívánunk!

TARTALOM

Játék / CD tesztek

Felhasználói infok

Állandó rovatok

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
II.évfolyam - 1. szám - 1997. március,
megjelenikkéthavonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu)
Borító: Settlers II. Mission CD (PR Poster)
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,
E-mail: pcu@hungary.net, Home Page: www.mixim.hu/pcu
HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő száma
május elején jelenik meg
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések
tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft®
fiatal felhasználókat támogató programjában
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül
belföldi postautalványon, vagy átutalással a
COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 1.488,- Ft,
fél évre: 744,- Ft, negyedévre: 496,- Ft
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., EZ Computer Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Agroprint Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Tóth László ügyvezető igazgató
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., valamint
számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok

DISCWORLD II
Missing Presumed?!

Óóóóóhhh, Chuckychuckychucky és megint csak Chucky! Jaj minden értelmes halandónak!!! Megjelent a **Discworld** folytatása. Aki látta (akár csak egy perc erejéig) az első részt, esetleg olvasta valamelyik *Terry Pratchett*-könyvet (az újszülöttek kedvéért eláruljuk, hogy ez a bácsi találta ki a *Korongvilágot* és ő írta a **Discworld**-regények túlnyomó részét is), az bizonyára heves nyálcsorgatás közepette rohan megszerezni a játékot. Nos, mi is azonnal lecsaptunk a stuffra, amikor először megpillantottuk itt a HQ-n, ám miután végigjátszottuk, kissé (vagy inkább nagyon is) csalódottan álltunk fel a sörösládáról (A székek véletlenül összetörtek játék közben.). Na, de nem akarunk a dolgok elébe szaladni, inkább leírjuk a game lépésről-lépésre történő végigvitelét, mert egészen biztosan vagyunk benne, hogy ezt a játékot ép ésszel, minimum három elakadás nélkül lehetetlen végigjátszani.

Természetesen ismét *Rincewind*et fogjuk alakítani, ezt a (*Pratchett* mester szerint) "jól képzett gyávát", akit lehetetlen elkapni, ugyanis valami hihetetlen túlélési ösztönnel rendelkezik (példának okáért, legalább százféle nyelven tudja azt a mondatot, hogy *"Ne bánts!"*). Az, hogy ez a botcsinálta varázsló egyáltalán még életben van, ráadásul teljes épségben rontja *Korongvilág* levegőjét, a világ egyik legnagyobb rejtélyei közé tartozik (**Discworld**-ön van egy olyan nézet, mely szerint *Rincewind* halálakor (már amennyiben ez bekövetkezik) az emberiség általános okkultista képességi szintje egy egységnyit emelkedni fog.). *Rincewind* egyébként kizárólag akkor kerül a figyelem központjába, ha valami nagyon-nagyon kellemetlen dolgot kell véghezvinni. Nem lesz ez másképpen most sem.



A bevezető képsorokban először magát a *Halált* csodálhatjuk meg, amint elhúz a halálba. ööö, vagyishogy elhúz az életbe.? Na mindegy, az a lényeg, hogy ellovagol valahová. Ezután *Rincewind* barátunkat látjuk, amint **Ankh-Morpork** utcáin (ez a város arról híres, hogy legnagyobb nevezetességének, a **Szag**nak köszönhetően még nem sikerült elfoglalnia senkinek) részegen tántorog egy orángutánnal. Ez az orángután a **Láthatatlan Egyetem** (tulajdonképpen ez a varázslóképző iskola) könyvtárosa, *Rincewind* pedig az ő helyettese. Láthatóan jól elvannak mind a ketten, amíg rá nem lelnek egy bombára (a bomba tetején pedig egy cicusra, aki vigyorogva nézi a két részeg disznót.). A bombát *Rincewind* megpróbálja hatástalanítani, és nemsokára elhangzik a **Halálos fegyver 3**-ból ismert mondat: *"Hozd a macskát!"* (azaz a bomba felrobban). A három jómadár túléli a balesetet, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy *Rincewind* itt volt, és ezért a repeszdarabok pont kikerülték őket. Ezután vált a kép, és a készítők névsorát látjuk, közben pedig egy *Frank Sinatra*-stílusú csontváz dalát hallgathatjuk meg arról, hogy milyen jó is a halál, mert például nem fáj, amikor a fogad húzzák (a dal végére három női vokalista csontváz is csatlakozik az énekeshez, és dzsiggelnek egy jót). A frenetikus előadás után a **Láthatatlan Egyetem** egyik kísérletének lehetünk szemtanúi, ahol egy varázsló, akinek meg kellene halnia, életben marad. A varázslók kiderítik azt, hogy azért nem halt meg az alany, mert a *Halál* nem hajlandó teljesíteni a feladatát, sőt azt sem lehet tudni, hogy merre van. A vén csont bizonyára megunta az egész napos kaszálást és lélekrablást, és elment nyugdíjba. A mágusok arra a döntésre jutnak, hogy sürgősen vissza kell hoznia valakinek a *Halált*, mert különben nagyon csúnya dolgok fognak történni, ha az emberek rájönnek, hogy nem fognak meghalni (például, az **Orgyilkosok Céhének** felkopik az álla). Ez a valaki természetesen *Rincewind* lesz, és végre meg is kapjuk a játék irányítását.



Első felvonás: A rituálé

Rögtön az elején a *Főmágus* néhány egyszerű(nek látszó) feladattal bízza meg *Rincewind*et. Azt mondja a drága, hogy hozzunk neki három fadarabot, 4 köbcenti egérvért, csillogást (hmm), gyertyát és némi bűzt (hmmmmm). Nosza, lássunk neki a keresgélésnek! A városban rengeteg helyre mehetünk, de mi a **Láthatatlan Egyetemmel** kezdjük a vizsgálódást! Vegyük utunkat a **Magas Feszültségű Varázs Berendezés** felé, ahol a **Gép**et rögtön meg is szabadíthatjuk a teszt kémcsövétől, valamint felvehetjük a mágnest és a fújtatót is. Menjünk oda *Skazz*-hoz és beszélgessünk vele egy kicsit (a többiekkel nem igazán érdemes, mert csak baromságokat mondanak). A beszélgetés ötféleképpen történhet: a megjelenő ikonokból kell kiválasztanunk, hogy üdvözöljük, kérdezzük, gúnyoljuk az illetőt, esetleg elmélkedünk vele, vagy éppen elköszönünk tőle. Néha tárgyakat ábrázoló ikonok is megjelennek, ilyenkor a tárgyról kaphatunk információkat (ezt érdemes sokszor használni a játék során). Miután kiokosítottuk magunkat, ballagjunk át a kertbe, ahol ráakadhatunk a *Kvesztor*ra, a *Dékán*ra, a *Könyvtáros*ra és a madárházban egy manóra, aki elmondása szerint a második legbűzösebb szaggal rendelkezik, *Night Ole Ron* után (akkor még nem érezte a *Hangya* lábszagát.). Egyelőre ezen a helyszínen semmit sem tudunk tenni, kivéve azt, hogy a mágnes segítségével a manót megszabadítjuk az acélsurranóitól. Meglátogathatjuk a kertben a méhészetet is, de itt most nem jutunk előrébb. Sétáljunk ki a városba, ahol a **Plaza**nál szert tehetünk némi pattogatott kukoricára és egy brosúrára, valamint megcsodálhatjuk a tejeslány csillogó ruháját. Ezután keressük meg a boszorkányt (valahol az **Árnyékok**ban van a hullaházban), jól nézzük meg magunknak, a kést pedig vegyük fel. Egyelőre itt végeztünk, úgyhogy menjünk be a kocsmába, ahol beszéljünk *Casanundá*val, akitől (ha ügyesen beszélünk vele) kapunk egy létrát. Ha már itt vagyunk, vegyük fel a gyufát is, és beszélgessünk a vámpírral. A csapossal az italokról dumálva hozzájuthatunk némi alkoholtartalmú léhez is. A kocsmából kilépve eltársaloghatunk a helyi lepusztult személyiségekkel (érdemes beszélgetni egy kicsit ezekkel az ankh-morpork-i átlagpolgárokkal, mert iszonyú születlenséget tudnak mondani), valamint találhatunk egy edényt és egy fűrészt is. Még ebben az irányban meglátogathatjuk *Gimlet* kávézóját, ahol felvehetünk egy tál chilit, és beszélgethetünk egy kicsit *Gimlet*tel is. Még itt az **Árnyékos** részen megtalálható *Mrs. Cake*, a



jósnő, akivel a társalgásban nem tudunk előrébb jutni. Bosszúból lopjuk ki a szekrényéből a vasalófát, lopjuk el az ollóját és a próbababán levő ruhából is vegyük ki a részünket (na nem úgy). A fűrésszel rögtön egy kis fazon-

igazítást végezhetünk a vasalófán és a próbababán is. Nézzünk körül a temetőben is, ahol felvehetünk egy csákányt. Bent a kriptában hasznát vehetjük a létrának, majd felmászhatunk a koporsóhoz, ahol egyelőre nem találunk semmi érdekeset (még a poharat sem vihetjük el). A felrobbant **Fool's Guild** előtt vegyük fel a kürtőt és a téglát (*Óóóóhh Chuckychuckychucky...*), majd a *Bolond*ot vegyük rá, hogy belebújjon a téglába. A földben tátongó lyukba másszunk le, ahol az **Eljövendő Sertéshús Raktár**ban a csákány segítségével némi jéghez juthatunk. Még itt, a csatornában egy rácsra leszünk figyelmesek, no meg a tejeslányra, aki most igencsak különös perspektívából látszik. Használjuk a fújtatót és mindjárt kapunk is némi csillogó port, amit alkalomadtán oda is adhatunk a *Főmágus*nak. Nézzünk el a boltba is. Itt meglepődve tapasztaljuk, hogy mindenféle trükk nélkül hozzájuthatunk egy halhoz, egy füstölőhöz és egy flamingóhoz.

Az öregasszonnyal beszélgetve megtudhatjuk, hogy a gyertyáit méhviaszból készíti mostanában. Persze nem ad egyetlen darabot sem. Sebaj, azért még a füstölőt gyújtsuk meg a gyufával. A dokkoknál a késsel vágjuk szét a hálót, vegyük fel a pörölycápát, a halat pedig cseréljük le a madárra. Az így szerzett madarat a kertben adjuk oda a *Könyvtáros*nak, mire megkapjuk az ütőjét. Hasonló módszerrel a flamingót a *Dékán*nal, a pörölycápát pedig a *Kvesztor*ral cseréljük el az ütőkre, a három ütőt pedig adjuk oda a *Főmágus*nak.



A méhészetnél a chilit szórjuk rá a virágokra, amitől a méhek leizzadnak. A brosúrát adjuk oda a méhésznek, mire a rövid úton távozik. Most már nyugodtan garázdálkodhatunk. Vegyük fel az alsószoknyát, és a füstölővel piszkáljuk meg a méheket. Fáradozásunkat rögtön némi méhviasz koronázza. Ja, az edényünket is töltsük meg itt mézzel. A méhviasszal caplassunk el a boltba, ahol kérjük meg az öreg mamit, hogy készítsen belőle gyertyát. A gyertyákat természetesen adjuk oda a *Főmágus*nak. Menjünk vissza a kertbe, ahol a kukoricát áztassuk be a sörbe (fúj!), majd adjuk oda a kakasnak. Hoppá, van egy kakasunk, ami kijózanítható *Night Ole Ron* és társainál a kannában levő kávé segítségével. Mivel a kakasunk kijózanodott, már képes a kukorékolásra. No, tréfáljuk csak meg az öreg vámpírt a kocsmában! Szegény vérszívó a kukorékolásra fejvesztve rohan (akarjuk mondani: repül) vissza a koporsójához. Persze, mielőtt álomra hajtaná fejét, megszabadul a protkójától. A protézis természetesen a mi zsebünkbe vándorol.



Most már elmehetünk Gimlethez, ahol üljünk le az asztalhoz, és rendeljünk egy extra egérburgert. A fogak és a kémcső segítségével operáljunk ki 4 köbcenti egérvért, amit vigyünk is el a *Főmágus*nak. Ezután próbáljunk *Mrs. Cake*-kel beszélgetni, de nem ám akárhogyan, hiszen elfelejtette kikapcsolni a megérzéseit. Először tréfálkozzunk vele, majd kérdezzük meg, utána elmélkedjünk és legvégül beszéljünk vele (jó nagy szemétség volt ez a játék készítőitől, az biztos). Most már helyrezökkent a mami, és közli, hogy némi ektoplazmáért cserébe kölcsönadja a **Dzsinn Üvegét. (Egy üveg Gin? Jöhet... - Hancu)** Azt persze nem tudja megmondani, hogy honnan lehet ilyet szerezni. Szerencsére eszünkbe jut, hogy a **Láthatatlan Egyetem Magas Feszültségű Varázs Berendezése** tulajdonképpen nem más, mint egy óriási centrifuga. No akkor menjünk oda, és alkalmazzuk a *"Téglában levő szellem ektoplazmájának kicsavarása a MFVB által"* varázslatot. Eredményül egy kis jófajta ektoplazmát kapunk, amit adjunk oda *Mrs Cake*-nek. Ezután már csak annyi dolgunk van, hogy *Night Ole Ron*-nál a cipőket belerakjuk a **Dzsinn Üvegbe**, és ezzel ejtsük csapdába a **Bűzt**. Ezt is vigyük el a *Főmágus*nak. Az öreg nagyon elégedett, de újabb feladatokkal bíz meg bennünket.

Második felvonás: Halj meg velem

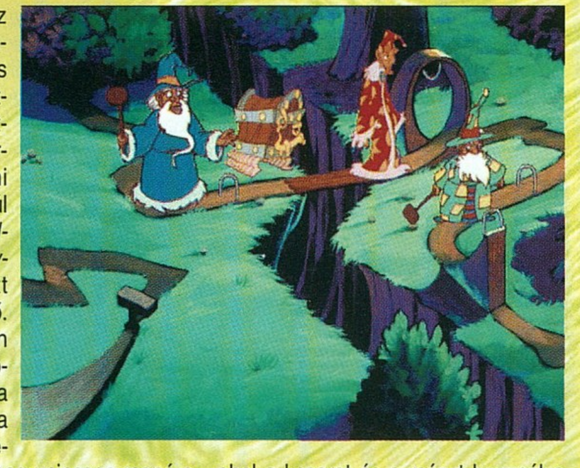
Első utunk a kertbe vezessen, ahol a krikettpályát szabadítsuk meg az összes karikától. Meglepődve tapasztalhatjuk, hogy az őrült nő a temetőből a változatosság kedvéért most a madárházhoz kötözte ki magát. Ezek után a dokkok felé menjünk, mert nagyon szúrja a szemünket a hajó, amely kikötött. A kapitánnyal beszélgetve kiderül, hogy élőhalottakat fog szállítani az **Ellensúly Kontinens**re. Mivel *Rincewind* nem élőhalott, ezért az utazás (egyelőre) szóba sem jöhet. Próbálkozzunk a hullaszállítóval is beszélni a hullaház előtt, amíg nem beszél nekünk halotti bizonyítványról. Látogassuk meg a hullaházat, ahol egy tükörrel gazdagíthatnánk magunkat, ha a halottkém engedné elvinni. Kérdezzük meg tőle, hogy mik azok a jellemzők, amelyekkel egy halott manapság rendelkezik. Elmondja, hogy csupán három ilyen kritérium van: az első az, hogy a lehellet ne homályosítsa el a tükröt (szóval ezért nem vihetjük el: munkaeszköz), a második a pulzus hiánya, a harmadik pedig az alacsony testhőmérséklet. Ha esetleg elolvadt volna a jégdarab, akkor tegyünk egy tiszteletkört és szerezzünk újat, majd pedig a hullaházban tegyük meg a szükséges előkészületeket halottá nyilvánításunkhoz. Első dolgunk az legyen, hogy a tükröt a Bunsen-égő felett felmelegítjük, majd a próbababa fa karjával helyettesük a sajátunkat. Ezután már csak a jégdarabot kell elhelyezni alkalmas helyre (inkább nem árujuk el, hova). Mindezek elvégeztével megkérhetjük a halottkémet, hogy vizsgáljon meg minket, hátha meghaltunk. A koma elvégzi a tesztet, és mivel mindent rendben levőnek talál, kiállítja a halotti bizonyítványunkat. A bizonyítványt mutassuk be a hullaszállítónak, és egy kalandos utazás után végre felelősségre vonhatjuk a *Halál*t az áldatlan állapotokért. Megegyezünk vele, hogy visszajön, ha népszerűbb lesz az emberek között. És ekkor jön az isteni szikra: Mozit fogunk csinálni belőle! Ha beszélünk *Dibbler*rel, elmondja, hogy bármilyen filmet el lehet adni, ha van benne egy bombanő, a filmzene bombasiker, és bomba újdonság van a filmben. Oké, meglesz. *Halál*, öreg haver, ***SZTÁR*** lesz belőled! Most öt új helyre mehetünk: **Holy Woodba, Djelibeybibe**, a hegyre, az oázishoz és a piramisokhoz (illetve ez csak kettő, mert teve nélkül *Rincewind*nem hajlandó átkelni azon a sok-sok homokon). Akkor tehát irány **Djelibeybi,** ahol rögtön meg is vehetjük a tevét, és goto piramis. Vegyük fel a ragasztót és kenjünk is egy kicsit a szörfre belőle. Az ollóval vágjunk le egy darabot a múmia kötözéséből és tekerjük rá azt a fakarra. Irány az oázis, ahol a kart cseréljük ki a másikra. A rothadt kart megvizsgálva figyelmesek lehetünk az egyik ujján csillogó gyűrűre. Ezt vegyük is le a karról. Ezután a hegyek felé irányítsuk utunkat, ahol a késsel vagdossuk le a csontvázakat a fákról. Most már ideje meglátogatnunk **Holy Wood**-ot is, ahol rögtön megakad a szemünk egy egytonnás súlyon. Gyorsan tegyük is magunkévá, csakúgy, mint a postaládára ragasztott 10-es matricát. A matricát csak a poén kedvéért ragasszuk a súlyra, így most már van is egy tíztonnás súlyunk. Nézzünk be a sminkszobába, ahol kotnyeleskedésünk következményeképpen újabb feladatot szerzünk magunknak: az Elf királynő képét kell megszereznünk. Nézzünk be az **ILM**-hez is, hátha kapunk valami feladatot ott is. A manók trénere igazi marketing-szakember: nem érdekli, hogy mi a cselekmény; a lényeg az, hogy a filmben nagy robbanások legyenek. Akármi lehet a filmben, akár dinoszauruszok is, nem számít, csak robbanjanak fel (hej, ha *Matuska Szilveszter* ezt hallaná...). Vegyük fel a fényképezőgépet (sajnos manó egyelőre nincs benne), majd kérdezzük meg a trénert, hogy nem adna-e kölcsön egyet. Azt mondja, hogy egyet elvihetünk, de az bemenekül a színfalak mögé. Most nem fogjuk hajkurászni a kis dögöt, inkább menjünk tovább jobbra, és a trolltól kérjük el a kulcsot. Nyissuk ki az ajtót, és nézzük meg mi van bent. Nagy megle-



petésünkre dalos pacsirtánk, a tejeslány fogadja becses személyünket, akinek bevallása szerint egy kis barát kell. Hát, elnézve a töméntelen mennyiségű gyémántot, nem mi leszünk azok. És sajnos nem is a gyűrűnk, amit a keselyűktől hiénáztunk el. **(Most nem világos: barát kell, vagy karát ? - Hancu)** Lépjünk le és menjünk fel a troll mellett a forgatás színhelyére, ahol a zenészeinket leadhatjuk *Dibbler*nek. Irány visszafelé, és keressük meg a kastély bejáratát. Menjünk be, és a gyűrűt cseréljük el egy jelmezre. Ezután másszunk vissza **Ankh-Morpork**ba, a dokkokhoz. Itt a súlyt akasszuk fel a horogra, és engedjünk utat agresszív ösztöneinknek (például, rúgjunk egy jó nagyot a... *Hancu* már megint cenzúrázta, hogy kibe). Vegyük fel a lepotyogó tárgyakat, majd hajózzunk el **Djelibeybi**-be, ahol tegyük tiszteletünket a helyi boltban. Itt vegyük fel a piramis terveit és beszélgessünk egy kicsit az építésszel. Sétáljunk tovább, és próbáljuk meg megvenni a cukorkövet. Sajna pont az orrunk előtt viszik el, de sebaj. Beszéljünk *Uri Djellerr*el is, és kérdezzük a zenéről, mire ő útba igazít egy filozófushoz, aki a sivatagban él. Kérjük



meg, hogy egyenesítse ki a krokettpályáról származó karikákat, és a piramistervek alapján ezekből már össze is tudunk ütni egy drótvázat. Menjünk fel a kövezés helyére és vegyük fel a botot, majd nézzük meg a filozófusunkat is, aki semmi perc alatt megírja nekünk a filmslágert. Egy baj van csak, hogy nem adja oda a papírt, amíg meg nem válaszoljuk a végső kérdést: Miért? **(Negyvenkettő -Hancu)** No, most meglátogathatjuk a **Láthatatlan Egyetem** kertjében kikötözött nőt. A botot szúrjuk bele a komposztba, mire az őrült gyorsan átkötözi magát oda. Nagyszerű, van egy saját őrültünk. Ha már úgyis erre járunk, akkor az ebédlőben a *Könyvtáros*sal beszéljünk a ló-jelmezről, majd nézzünk be a hullaházba is. Itt azt látjuk, hogy a boszi végre magához tért, és *Casanundát* is itt találjuk. A boszival egy szó nem sok, annyit sem tudunk váltani, amíg *Casanunda* énekel. Szerencsére gyorsan le tudjuk rázni a csajt. Mivel megszabadítottuk a fenyegetéstől, a boszi elárulja, hogy merre keressük az Elf



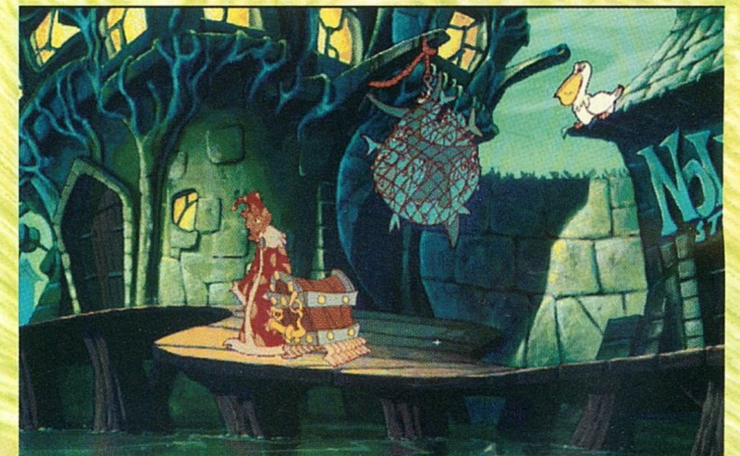
királynőt. Irány az erdő, ahol a ragasztó, a kürt és a ló-jelmez segítségével elkészíthetjük az unikornis-jelmezt, ami ugyan egyedül túl nagy *Rincewind*nek, de a *Könyvtáros*sal együtt éppen megfelelő. Most már bátran beléphetünk a kövek közé, de arra figyeljünk, hogy a láda nem tud velünk jönni. Kár, hogy nincsen manó a fényképezőgépben, mert akkor már meg is lenne a kép a királynőről. Nézzük meg, hogy történt-e valami **Djelibeybi**ben. Mivel semmi újat nem látunk, állítsuk vissza a botot a helyére, és már jönnek is kövezni. Az események után végre miénk lesz a cukorkő és a kötelet is felvehetjük. Beszéljünk ismét *Uri Djellerr*el, akitől most a **Fiatalság Forrása** felől érdeklődjünk. Ő sajnos elfelejtette, hogy merre is található, de azt mondja, hogy van egy kutató, aki néha errefelé is jár, és ő biztosan tudja, hogy hol van az a hely. A cukorkővel célozzuk meg a **Holy Wood**ban őrt álló trollt, mire megfájdul a foga tőle... Még szerencse, hogy van nálunk egy foghúzó alkalmatosság, a kötél. A gyémántot adjuk oda a tejeslánynak, aki most már a filmünkben fogja betölteni a bombanő szerepét. Rohanjunk is *Dibbler*hez, és újságoljuk el neki a nagyszerű hírt.

Szálljunk hajóra és hajózzunk le a térképről. A bennszülöttel társalogva hasznos dolgokra tehetünk szert: egy bumerángra és egy piknikes kosárra. Ha már itt vagyunk, szörfözzünk egyet: A barlangban bárányrajzokat találunk, amelyeket egyelőre nem tudunk lemásolni. Menjünk vissza, majd sétáljunk el jobbra, a hangyabolyhoz (*atyám, egy egész bolynyi Hangya!*). Sajna itt sem tudunk semmit sem csinálni, viszont a **Láthatatlan Egyetem Étkezőjébe** visszamenve, ha az ott található ételeket bepakoljuk a piknikes kosárba, és visszahajózunk a hangyabolyhoz, a kosárral összegyűjthetjük a hangyákat. Vissza a **Láthatatlan Egyetem**hez, ahol a kosarat és a mézet használva meg tudjuk javítani a **HEX**-et. Most már megkérdezhetjük *Skazz*-t, hogy használhatjuk-e a gépet. Bátorít minket, ezért feltesszük a végső kérdést: Miért? A gép dolgozik, és *Skazz* kiszámítja nekünk, hogy cirka kétmillió év múlva meg is lesz a válasz. Nincs más hátra, valahogyan fel kell gyorsítani az időt. Még szerencse, hogy nálunk van a **HEX** időgyorsító perifériája: a piramis. Tegyük fel újra a kérdést, és néhány pillanat múlva már a kezünkben is lesz a válasz (ezt inkább nem áruljuk el). Menjünk is vele a filozófushoz, aki odaadja a filmzenét tartalmazó papírt. Ezt is vigyük el *Dibbler*nek. Visszafelé fessük be a bumerángot a festékkel, amivel a manó is befestette magát, így most már meg tudjuk szerezni ökelmét. Tegyük is be a fényképezőgépbe, és így már le tudjuk fényképezni az Elf királynőt. A képet vigyük el a sminkesnek, majd adjuk le *Dibbler*nek a **Hóvihar-gömb**öt, mint bombaújdonságot. Mivel minden együtt van a filmhez, neki is állunk forgatni... Sajna a forgatás során a *Halál* igencsak elkedvetlenedik, és egy kaszkadőrt akar maga helyett (ez mondjuk elég mókás dolog). *Dibbler*től megtudhatjuk, hogy egy olyan csontvázat kell szereznünk, amelyik nem bánja, ha felrobbantják. Menjünk el szörfözni, és a barlangrajzokról is készítsünk néhány felvételt. És most jön a nagy trükk: az **Árnyékok**nak azon a részén, ahol *Mrs. Cake*hez lehet bemenni, van még egy eldugott ajtó (bal oldalon). Na ide menjünk most be (jól jön a halotti bizonyítvány), és nyissuk ki a szekrényt. A *Fekete bárány*nak mutassuk meg a Neolit korból származó barlangrajzokról készített fényképeinket. Mozi indul, csapó!

A bemutató után a vetítőszobában találjuk magunkat. Vegyük le a tekercset a mozigépről és rakjuk a vágóasztalra. Szerencsére nálunk van az Elf királynőről készült képek maradéka, amit vágjunk is bele a filmünkbe. Most már visszarakhatjuk a tekercset. A film annyira jó lesz, hogy a *Halál* mégsem tér vissza munkájához, hanem mozi- és popsztárrá akar válni (... és így született meg a death-metal... Egyébként volt annak idején egy elég rossz film, *"Bill és Ted halál kalandja"* vagy valami hasonló cím alatt, az is ugyanerről szólt.).

Harmadik felvonás: A zord Rincewind

Ebben az epizódban a *Halál* szerepét vagyunk hivatottak betölteni, aminek köszönhetően a legmókásabb jelenetek is itt lesznek. Az istállóban vegyük fel a kötelet és ragasztózzuk be a nyerget. A ház bejáratánál a lábtörlő alól vegyük fel a kulcsot, majd bent a házban az egyik ablakot szabadítsuk meg a függönyeitől, az esernyőtartóból pedig vegyük ki a kaszát. A felfedezést a könyvtárban kezdjük, ahol vegyük fel a saját életünkről íródó könyvet és a kulccsal nyissuk ki az alkóvot. Sajna, bent túlságosan sötét van, úgyhogy kénytelenek vagyunk távozni. Következő utunk a konyhába vezessen, ahol *Albert* felvilágosít minket arról, hogy hogyan lehetünk halálpótlók. Mutassuk meg neki a kaszát és a függönyt, a sütő ajtaját pedig nyissuk ki. Ezután vegyük fel az olajos rongyot és gyűjtsuk meg, a kötelet pedig erősítsük a bumeránghoz. Meglátogatjuk a *Halál* dolgozószobáját is, itt felvehetjük a tintát és csengethetünk *Albert*nek. Amíg ő errefelé lohol, mi a konyhából lopjuk el a cukrosedényt, amit nem engedett elvenni. Az istállóban adjunk egy kis cukrot *Binky*nek és nyer-





geljük fel, így most már tudunk lovagolni! Mindezek után nézzünk be *Susan* szobájába is, ahol vegyük fel a gombolyagot és a nyulat Neee, már megint egy nyúl! **(Fluffy Fluffy Bun Bun, lalalaallalalallalla - Hancu).** Menjünk ki, és nézzünk körül a kertben is, majd beszélgessünk *Susan*nal és vegyük fel a pecabotot. A nyúlból szedjük ki a tömést, ami nem más, mint egy pizsama. Vegyük fel, és az égő ronggyal kergessük el a méheket. Ha ezzel végeztünk, vegyük fel a viaszt és a mézet. A mézbe mártsuk bele a pecabotot, és álljunk neki *Hangyá*kat horgászni a lelkek gödréből. A tavacskába öntsük bele a tintát, és merítsük meg benne a függönyt, amit meg is mutathatunk *Albert*nek. Ezután a gombo-



lyagból és a viaszból készítsünk gyertyát és loholjunk a könyvtár alkóvja felé. Itt gyújtsuk meg a gyertyát és nézzünk be. A bent levő kőtáblával caplassunk vissza *Susan*hoz, akitől most már megkaphatjuk a taligát. A taligára ráerősítve a kaszát meglátogathatjuk a kukoricást, ahol kiélhetjük művészi hajlamainkat. Ezt büszkén jelentsük *Albert*nek is. Most már csak a hangunkkal kell bizonyítanunk: Célozzuk meg bumerángunkkal a ház kéményét, és szóljunk *Albert*hez egy-két kedves szót. Ha megvolt a beszélgetés, menjünk a konyhába, és adjuk oda Albertnek a hangya-lelkekkel teli edényt. Közben egy igen érdekes beszélgetés szemés fültanúi lehetünk, de legalább most már tényleg képesek vagyunk ellátni a *Halál* hivatalát.

Negyedik felvonás: Míg a Halál el nem választ

Első dolgunk az legyen, hogy visszamegyünk a *Halál*hoz, és a kalapjából megszerezzük a dugót. Ezután az utunk **Djelibeybi**-be vezessen, ahol *Uri Djellem*ek megmutathatjuk a homokórát és a **Fiatalság Forrásá**ról kérdezhetjük. Mászkáljunk egy kicsit fel-alá, aztán menjünk vissza **Djelibeybi**-be. Ha látjuk, hogy a *Kutató* megérkezett, akkor gyorsan menjünk a tevéjéhez, vegyük ki a nyeregtáskájából a kulacsot, és a helyére a rothadt kart csempésszük. A keselyűk előbb-utóbb megmutatják nekünk, hogy hol is van a **Fiatalság Forrása**. A forráshoz sétálva megállapíthatjuk, hogy van benne homok, csakhogy nagyon spriccel a víz. Fogjuk a dugót, és oldjuk meg vele ezt a problémát is.

Epilógus: Queen Kong

Nézzük meg a boszi seprűjét, és próbáljuk meg elkérni tőle. Persze, nem adja a mocsok. Sebaj, kérjük el *Dibbler*től a hólyagokat, és töltsük fel a kulacsból. vett vízzel őket. Nézzük meg a hollót is, és vegyük rá a boszit, hogy költözzön át a lelke a hollóba. Most már miénk lehet a seprű. Végül, tegyük *Rincewind* zsebébe a vízzel teli hólyagokat, és irány az endsequence, amivel nem biztos, hogy mindenki elégedett lesz.

Nos, először nem igazán sikerült felfognunk, hogy miért kellett a játékhoz két CD. Aztán rájöttünk, hogy a sok - általában felesleges - szövegelés foglal el a két lemezen 300 megát. Azért felesleges, mert az esetek nagyon nagy részében úgyis csak ugyanazt lehet csinálni, mint az első részben: minden tárgyat kell használni mindennel vagy mindenkivel, és persze mindenkivel mindenről beszélni. És néha ez sem elég: lásd *Mrs. Cake*, vagy kívül a rejtett ajtó, amit csak úgy sikerült észrevennünk, hogy megnéztük a szövegeket tároló fájlt, és észrevettük, hogy *Mrs. Cake* közelében kell egy ajtónak lennie valahol. Továbbá a "szívatós" tárgyak is bizonyára sok helyet foglalnak el, mint például. a kinyithatatlan szekrény a hullaházban, amely tökéletesen alkalmas arra, hogy a játékost görcsös erőlködésekre késztessék (ilyenek még a csatornában a hordók, a temetőben a sírkövek, az oázisban a sziklák, a kertben a labirintus és a fogantyú). Aztán ott vannak még azok a szereplők, akiket csak dísznek raktak a játékba: *Henry Coffin, Duckman, a Kapitány, D'Blah*. Ez mondjuk még nem is lenne baj, ha legalább mennének a poénok. De nem mennek. Az egész játékban volt egy olyan érzésünk, hogy a keve-



sebb több lett volna. A felhasználói kézikönyvnek van egy mondata, ami nagyon tetszett nekünk: *"Az új Discworld egy kicsit könnyebb, mint az előző, soksok új helyszínnel, jobb grafikával és hangminőséggel."* A grafika mondjuk tényleg sokkal szebb (bár a **Discworld** első részében sem volt csúnya), de a sok-sok ÚJ helyszín valójában szégyenletesen kevés helyszínt takar (a régiekből is alig van vagy tíz). Ráadásul, a játék cselekménye is olyan, hogy ezekre a helyekre maximum egyszer kell elmenni; gyakorlatilag a 40 helyszín közül kb. 10 olyan van, ahol a játék nagy részében mászkál az ember (persze, ha tudja a játékos, hogy éppen mit kell csinálni). A játék egyébként valóban könnyebb, mint az előző, de ez éppen a rövid sztorinak köszönhető. Belegondoltunk, hogy ha valaki a leírást követve kezd el játszani, akkor max. 2-3 óra alatt tökéletesen végig tudja játszani a játékot. A jobb hangminőségről pedig csak annyit, hogy ebben a részben is a nagyszerű, **Monty Python**-os *Eric Idle* szinkronizálja *Rincewind*et (a bevezető dalt is ő énekli és ő is írta), de DOS alól futtatva a játékot igen gyakran megtörténik, hogy egyszerűen csak elhallgat ez a jobb minőségű hang, mert annyit tölt a CD-ről a game, hogy a kép és a hang szinkronja elveszik. Ilyenkor nem szól tovább a hang és kész. WIN 95 alatt pedig hasonló esetben recsegések meg ropogások meg mindenféle erősítő- és fülkímélő effektek szólalnak meg - de legalább amikor vissza tud jönni a szinkron, akkor helyre is rázódik a dolog. (Az azért már kicsit durva, hogy egy 300 msec-es négyszeres CD-ROM nem elég neki. A felhasználói kézikönyv szerint elég a duplasebességes. No comment.) Még egy kis bosszankodás: az illető(k), aki(k) a magyar felhasználói kézikönyvet csinálták megérdemelnének egy jó nagy s***berúgást. Hiányzó lábjegyzetek, és helyesírási hibák tömkelege tarkítja az egyébként takaros kis füzetet. És miért nem különbözteti meg a kézikönyv a rövid és hosszú i/í betűket? És miért nem lehetett az angol kifejezéseket ugyanúgy lefordítani, mint a magyarul megjelent **Mágia Szín**ében? És mi az, hogy nem kezdünk mondatot éssel...? **(Terry Prachett forog a sírjában, pedig a fószer még meg se halt... - Ford Farlaine).**

Mindent egybevetve, aki most ismerkedik **Discworld** világával, az valószínűleg élvezni fogja a játékot, a fanatikus *Pratchett*- rajongóknak azonban csalódást fog okozni. Ebből sokkal jobb játékot lehetett volna csinálni egy picit több odafigyeléssel. De így... Az az igazság, hogy a **Toonstruck** mind grafikailag, mind zeneileg, mind a játékmenet és a hangulat tekintetében magasan felülmúlja a **Discworld 2**-t. Kár érte.

A végére már csak egy köszönetnyilvánítás maradt: megathanx *Schulti*nak, akinek a játék végigviteléhez szolgáló infokat köszönhetjük.

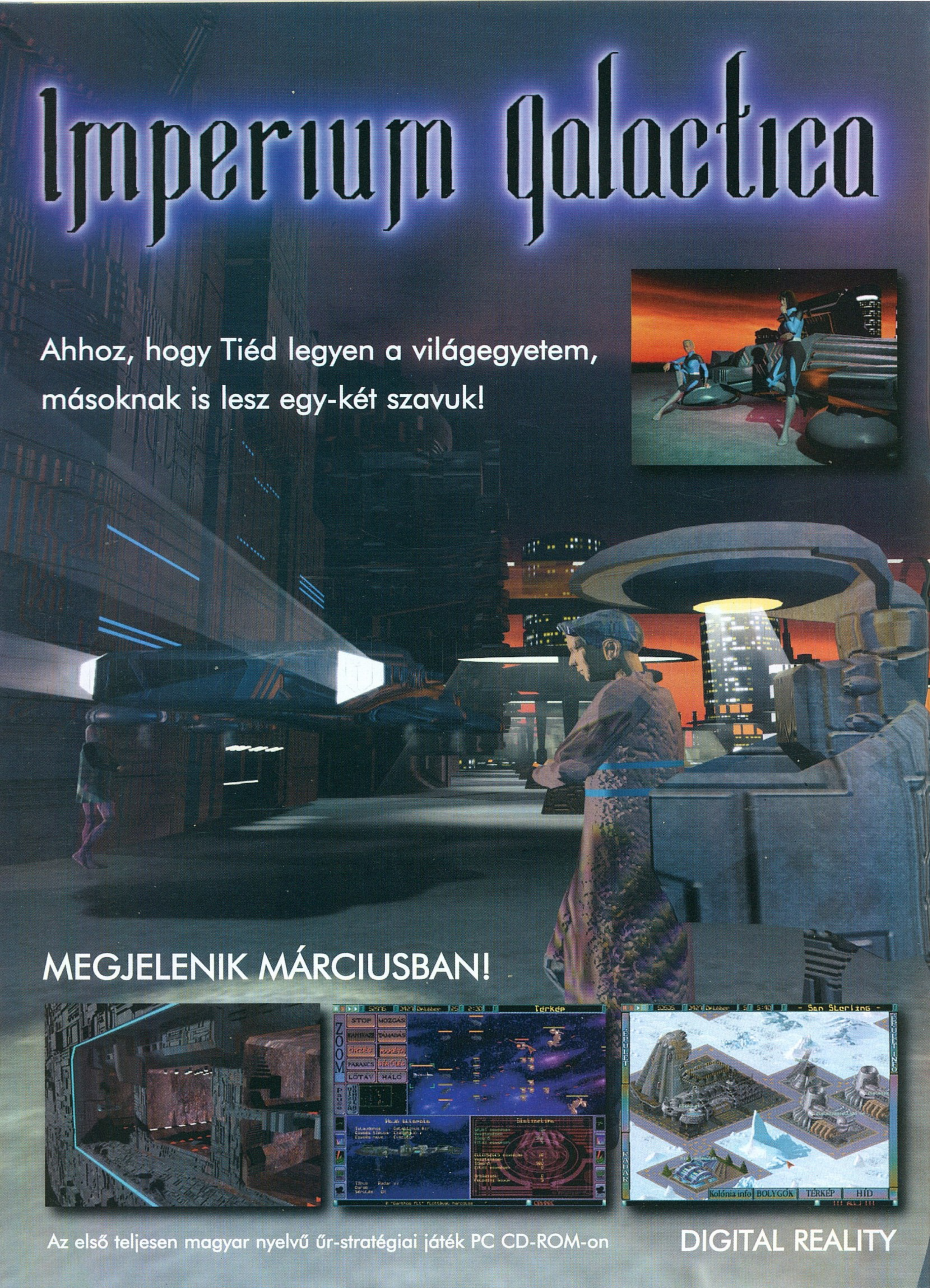
H2-Óhhh Team / Stöki

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: Psygnosis
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:




Imperium Galactica
Ahhoz, hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szavuk!
MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!
Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on
DIGITAL REALITY

Flight Simulator

NEWS

Az 1996-os év utolsó negyedében az átlagosnál jóval gazdagabb volt a termés ***Flight Simulator*** kiegészítő-progikból, így elhatároztuk, hogy megpróbáljuk röviden összefoglalni, hogy ezen a téren miket alkottak az egyes cégek.

Természetesen a legnagyobb durranás a ***Bruce Artwick Organization*** által elkészített ***FS 6.0 for Win 95*** volt, ami néhány héttel az ünnepek előtt jelent meg a boltokban. Erről a programról már megjelent egy ismertető a *PCU #10*-ben, így feleslegés lenne újból kitérni rá. Mivel a program kivitelezés szempontjából nem hozott túl sok újdonságot, a polcokon továbbra is megtalálható az ***FS 5.1*** CD-s verziója. Ezt valószínűleg egy ideig meg lehet még kapni, mivel nemrég készült el a legutóbbi MS kiegészítőprogram, a ***MS Hawaii***, és még kapható néhány régi is, köztük a ***MS Caribbean*** és a ***MS Japan***. Ebben az új **scenery**-ben a grafikusok kihasználták a még viszonylag új ***FS 5.1*** szinte minden grafikai lehetőségét, és valóban gyönyörű programot hoztak ki. Ha a közeljövőben lesz rá lehetőségünk, egy részletes ismertetőt is megeresztünk erről a csomagról.

A következő újdonság legalább annyira kapcsolódik az ***FS5***-höz, mint a *PCU #11-12* összevont számban ismertetett ***Perfect Flight***-hoz. (*Erről jut eszembe! Elkövettem egy hibát az említett leírásban. A DC-3 Dakota gép ismertetésénél hibás a légitársaság, mert a csomagban a* ***Bahamas Air*** *nevű társaság régi DC-3-asával repülhetünk. Bocs.-Ggab*) Most a ***Perfect Flight Deluxe*** című progiról van szó. Ebben a csomagban a **scenery** file-okat már nem a régimódi *FS4*-es szerkesztővel készítették, hanem valódi, ***FS 5.1***-es tájak felett repkedhetünk. Emellett újabb, és az előző verzióhoz képest nagyobb mennyiségű segédprogramhoz lesz szerencséjük azoknak, akik beszerzik a progit.

Már régóta előkelő helyen áll a ***Flight Sim*** kiegészítőcuccok körében az ***Apollo Software***. Mióta megjelent az ***FS 5.0***, a legnagyobb dobásuk talán a ***Flight Simulator Flight Shop*** (***FSFS***) volt. Ez egy repülőgépszerkesztő progi, de adnak vele még egy csomó apró, de hasznos szerkesztőprogramot. Azóta szinte minden általuk készített program futtatásához szükséges az ***FSFS***. Ez alól csak a ***Tower*** és a ***Europe I***, valamint annak továbbfejlesztett új verziója, a ***Europe II*** voltak kivételek. A ***Tower*** szigorúbban véve nem ***FS*** kiegészítőprogi, mindössze elfut a két játék egymás mellett hálózaton. Akit további részletek is érdekelnek erről a progiról, az lapozza fel a *PCU #5-6* összevont számát, mivel ott részletes leírást találhat róla. A ***Europe I*** egy egész Európát lefedő **scenery**, amelyet megjelenése óta sok dícséret és sok kritika is ért. A dícséretet amiatt kapták a készítők, hogy ez volt a legelső **scenery**, amely ekkora területet lefedett, így a későbbi **scenery file**-ok többségét úgy készítették, hogy a ***Europe I.*** alapjaira épültek rá. Akadtak olyan **scenery**-készítők is, akik figyelmen kívül hagyták a ***Europe I***-t, mivel voltak a programban pontatlanságok is, így nem passzolt némelyik **scenery** ebbe a környezetbe. Az egyetlen megoldás ilyenkor az volt, hogy kikapcsoltuk a ***Europe I***-t, ha meg akartunk nézni más tájakat is. Valószínűleg ezért döntöttek úgy a program készítői, hogy kihozzák a ***Europe II*** című, egészen friss kiegészítő-progit.

Visszatérvén az ***FSFS***-re, ez a program azóta is jól tartja magát, habár kis hazánkban még mindig nehézkes (magyarul: boltban lehetetlen) hozzáférni. (Valószínűleg nem tartják olyan jó üzletnek, mint a ***Doom***-klónokat meg a r***dt tízcédés, digizett videóklipgyűjteményeket...) Az 1996-os év végéig összesen öt olyan programcsomag látott napvilágot, amelyből új repülőgépeket szerezhetünk a ***Flight Simulator***unkhoz, és az ***Apollo*** keze munkáját dícséri. A kiegészítők címei: ***Apollo Aircraft Collection 1., 2.***, stb. A legelső kiadvány a ***Boeing Family*** alcímet viseli, és ehhez méltón leginkább a **Boeing** cég gyártmányaival foglalkozik. Megtalálható itt az összes olyan **Boeing** jet, amely még ma is repül, egészen az ötvenes évek négyhajtóműves B-707-esétől a cég legmodernebb, kéthajtóműves óriásgépéig, a B-777-esig. Természetesen a programcsomag tartalmaz még rengeteg más gépet is, ám ezek többsége kis sportrepülőgép, vagy régi, világháborús matuzsálem. A második csomag alcíme ***Airbus Family***, és ebből már vélhetőleg mindenki számára világos, hogy leginkább az **Airbus**-okra koncentráltak a készítők. Itt is van rengeteg más repülőgép, valamint új műszerfalak is helyet kaptak a csomagban. A harmadik repülőgép-gyűjtemény, amelyet ők adtak ki, a ***Great Jets*** alcímet viseli. Ebben a csomagban többek között olyan utasszállítógépekkel találkozhatunk, amelyek meghatározók voltak a Jetkorszak fejlődésében. Természetesen megtalálható ezek közt a **Concorde**, de sok más amerikai és európai géptípus is az ötvenes évektől egészen napjainkig. A kollekció negyedik darabja a ***Business Jets*** névre hallgat, és valóban megtalálható a lemezen korunk legelterjedtebb kisméretű, sugárhajtású utasszállító repülőgépei. Persze itt is vannak még bonus darabok, de ezt már talán meg sem kell említeni. Az sorozat ötödik darabjáról sajnos csak annyi információnk van, hogy megjelent. Ha találkozik valaki ezzel a progival, akkor az még biztosan friss, meleg, ropogós (vagy ha így jobban tetszik: zsír-új) lesz.



Ha ennyi nem lenne elég az ***Apollo***-ból, akkor tudatjuk a nagyérdeművel, hogy készítettek két programcsomagot, amelyeken repülési kalandok vannak. Ezek az ***Apollo Flight Adventures I., II.*** címet kapták, és állítólag elég jók. A repülési kalandokat, mint szabványt az ***FSFS***-ben találta ki a cég programozógárdája, így természetesen ott virít a dobozuk oldalán, hogy szükséges a progihoz egyrészt az ***FS 5.X***, másrészt meg az ***FSFS***. (Így kell minél több példányt eladni egy programból. ***Apollo***-ék konyítanak valamit a programozás mellett az üzlethez is...) A rep. kaland szabványt a **Win95**-ös verzió, azaz az ***FS 6.0*** már defaultban tudja, de sajnos még tesztelni nem tudtuk a programot, így azt sem tudhatjuk, hogy esetleg milyen ütközés van a két program hasonló szabványa között.

Egyelőre ennyit az ***Apollo Software*** termékeiről, most evezzünk egy kicsit más vizekre! Egy másik, viszonylag új cég is elkezdett betörni a ***Flight Sim*** piacra, és jelenleg két programjuk megjelenéséről van tudomásunk. Az egyik csomag a változatosság kedvéért egy repülőgép-gyűjtemény, és a fantáziadús ***Aircraft Collection*** nevet viseli. Az előző programcsomagokkal szemben jobb esélyre pályázhat az ár-minőség arány szempontjából, bár igazi előnye a vetélytárs programokkal szemben az, hogy jóval nagyobb mennyiségű repülőgép és egyéb kütyü található a csomagban. A gépek készítőinek nevei eléggé ismertek, legtöbbjüket shareware kiegészítőprogramjai alapján már ismerhetik azok, akik megnézték az **ftp.iup.edu**-t. Elég ügyes társaság, értenek az ***FS5*** lelkivilágához, de meg kell jegyezni, hogy a bizniszben még van mit tanulniuk. Igazából nem a doboz viszonylag egyszerű borítójáról van szó, mert az FS-rajongók vélhetőleg nem a doboz miatt vesznek meg egy kiegészítőprogit. A hiba, amit elkövettek, ott van, hogy a repülőgépeikhez szükség van az ***FSFS***-re. Ez az ő szempontjukból azt jelenti, hogy az ***Apollo***-nak csinálnak üzletet, de az egyszeri vásárló szempontjából nézve ez nem is volt olyan rossz ötlet, mert ha már egyszer megvan az ***FSFS***, akkor azt már minden cég szabványnak tekinti, így bármilyen kiegészítőprogit fel tudunk használni. Nem kizárt, hogy részben épp ezért döntött úgy a csapat, hogy az ***Apollo*** féle ***FSFS***-t támogatja, és nem csinál új szabványt...

Bocs a kitérőért, térjünk rá most már a csapat második alkotására! Ez az előző progikhoz képest kuriózumszámba megy, ugyanis ez egy valódi ***Scenery Designer***! (A progi címe is az.) A részletekről csak annyit, hogy a készítők nagyon jónak tartják...

A végére egy érdekes programcsomag rövid ismertetése maradt. A címe ***Schiratti Commander***, és vélhetőleg nem fogja senki összekeverni a **Norton**nal, mert ez a CD nem a ***DOS***-hoz nyújt segítségképp egy emberközelibb felületet, hanem a ***Flight Sim 5***-höz. Egyébként a progit ***Windows*** alá írták meg, és ott lehet az ***FS5*** **scenery**-kkel mindenfélét csinálni (pl. nézegetni, editálni, térképként kinyomtatni, stb.) A programban "címszereplő" **Enrico Schiratti** már letette a névjegyét ***FS5*** cuccok gyártásában, mivel az **iup.edu** teli van olyan **scenery**-kkel, amiket az ő shareware ***BGL Compiler***-ével készítettek. Rajta kívül még a **Simula Flightware** és a **LAGOS** logo-ja látható a dobozon. Az előbbi egy olasz cég, akik arról lettek híresek, hogy az első (és legjobb tudomásunk szerint az egyetlen) olyan gépet készítették el az ***FS5***-höz, amely nem található meg az ***FS5*** csomagban és ráadásul még nem is igényel semmiféle repülőgépszerkesztő programot (pl. ***FSFS***). Ez a gép egy DC-9-es **Alitalia** felfestésben, és shareware. Az utóbbi társaság számunkra talán leginkább a *PCU #4*-ben ismertetett ***Budapest Scenery***-ről ismeretes, ugyanis a program terjesztésének jogát ők vásárolták meg.

Ggab

TOONSTRUCK

Fluffy Fluffy Bun Bun, Fluffy Fluffy Bun Bun, lallalallalalllaa. Fluffy Fluffy Bun Bummmm. **(Na, lecsaptam a Hancut, mert itten énekelte ezt a baromságot, ugyanis éppen most nézte végig a Toonstruck második felét, és egy kicsit elhatalmasodtak rajta a Fluffy-szindróma tünetei.-Stöki)** A Fluffy-szindróma egyébként egy ritka (bár egyre inkább terjedő) betegség, olyasmi, mint a *Xénia-láz*, csak rosszabb: gyógyíthatatlan, heveny mentális károsodással és intelligenciaszint-eséssel jár.

No, ha minden igaz, a múltkor ott hagytuk abba, hogy elakadtunk. Azóta már természetesen megoldottuk az összes problémát, és mindenre rájöttünk. Ez köszönhető egyrészt a mindent felülmúló zsenialitásunknak, másrészt pedig hihetetlenül éles eszünknek. Persze, az is elképzelhető, hogy brilliáns intuíciónk és ösztönös profizmusunk is közrejátszott valamelyest a megoldás megtalálásában, de ezt most hagyjuk (tervezzük, hogy egy különszámban szavazást írunk ki arról, hogy most végül is melyik jó tulajdonságunk miatt sikerült végigjátszanunk a **Toonstruck**-ot...). Na, mielőtt még világszerte híres szerénységünk megsínylené ezt a jogos öntömjénezést, belevágunk a leírásba. Voilá!

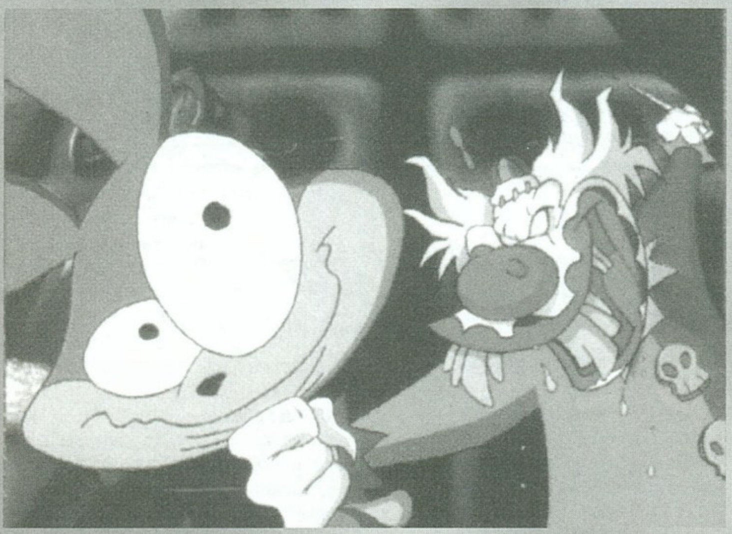
Szóval, ott tartottunk, hogy a **WACME** előtt állunk és tanácstalanul nézegetünk. No, ne tanácstalankodjunk sokat, menjünk be az üzletbe! Itt kérjük újra a bokszkesztyűs bemutatót a kutyától, mire az annak rendje s módja szerint lecsapja a macskát. Ekkor a macska feje felett csillagok jelennek meg, amiket fel lehet venni!!! (Amíg erre rájöttünk, sokat csuklottak a programozók kedves mamái...Itt szeretnénk egyébként megköszönni *Smire* cimboránknak azt, hogy rájött nekünk erre a lépésre: *Thanks, Smire!*) Ezután ballagjunk át a hallehúzó budihoz, és a sárga halunkat cseréljük ki zöldre, ugyanis a sárga nem használható semmire (ez megint csak nagy bunkóság volt a készítők részéről, mert ha már egyszer a sárga hal a fődíj, és azt a legnehezebb kipecázni, akkor logikusnak tűnik, hogy azt kell valahol használni). Ha ezzel végeztünk, menjünk vissza a palotába, és a mérnöktől jobbra eső helységben szereljük meg a **Cutifier**-t. Ez a következőképpen történjen: A cukortól az óramutató járásával egyező irányba haladva pakoljuk be a hiányzó helyekre a következő cuccokat: köpeny, csillagok, zöld hal, csengők, nyárs, bowling-díj, mogyoró, nyaklánc, nyíl, paprika, kenyér.

Ha mindent jól csináltunk, a program kéri a második lemezt, ami rögtön egy frankó, kábé negyedórás movie-val indul. Ebből kiderül többek között, hogy *Hugh*, a jók királya nem más, mint... (na, ezt nem áruljuk el, némi fantáziával ki lehet találni (különben meg a *Fluffy* az.)), valamint az, hogy korántsem olyan jó uralkodó, mint azt mi hittük, mert *Drew*-t elfogatja az őrökkel, *Flux*ot pedig lekezeli a **Cutifier**-rel (szegény *Flux*tól el is búcsúzhatunk a játék hátralevő részére, ugyanis teljesen rátör a happiness, aminek az lesz az eredménye, hogy nem hajlandó velünk jönni). Ezután a király kifejti, hogy ő lesz **Cutopia** ura, és a börtönbe zavarja *Drew*t. Még szerencse, hogy a gonoszok is vadásznak ránk, ugyanis megjelenik *Nefarious* három pribékje, s hamarosan a főgonosz (bár mostanra már meglehetősen kétségessé vált, hogy ki is ebben a játékban a főgonosz **(Hogy lenne már kétséges, a Fluffy az! - Hancu)**) kastélyának tömlöcében térünk magunkhoz. Itt megjelenik maga *Nefarious*, s elárulja, hogy beadott nekünk valami mérget, amitől egyrészt sebezhetőek leszünk, másrészt pedig egy idő után mi magunk is rajzfilmmé fogunk válni, majd elhúzza a belét. De legalább visszakaptuk az irányítást. A cellában az lesz az első dolgiunk, hogy megismerkedünk *Snout*-tal, a börtönőrrel, aki a játék egyik legszimpatikusabb figurája, lévén, hogy leginkább egy nagy, büdös disznóhoz hasonlít, de azért van benne valami orkos is... Ja, és az orrából méretes (vagy inkább méteres) furfangok (gyk.: fikikák) lógnak... A beszélgetés alatt kiderül, hogy *Snout* nem egy sok ésszel megáldott csávó, és az is, hogy a taknyosságát az okozza, hogy allergiás a rozsdás vasakra, a porra és a patkányokra, ami a foglalkozására nézve nem túl előnyös dolog... Érdemes vele elbeszélgetni, iszonyatosan sokat lehet röhögni a figurán, de a beszélgetésnek még egy előnye is lesz: *Snout* a duma után hátat fordít nekünk. Nosza, várjuk meg, amíg a derék őr szipogni kezd, majd vegyük ki a lábtörlő alól a kristályt. Hasonló módszerrel vegyük fel a lábtörlőt is, és rázzuk ki belőle a port a börtönrácsokra. Szegény *Snout* hatalmasat tüsszent, és egy kecsesnek éppen nem nevezhető röppálya után kómába és a földre zuhan. Mielőtt azonban még elalélne, a cella kulcsát (melyet előzőleg lenyelt) odaköpi nekünk. A kulcsot vegyük fel, nyissuk ki vele az ajtót, és vegyük fel a cuccainkat. (És itt tennénk egy aprócska kitérőt. Ugyanis, ha a játék további részében valamilyen szerencsétlen véletlen folytán elfognának minket, ide kerülünk vissza, s a jó *Snout* addigra már magához tér. Ha másodszorra kerülünk vissza, *Snout* már gázmaszkkal a fején jelenik meg. Ekkor beszélgessünk vele, majd jegyezzük meg, hogy nem értjük amit mond, mert a fején van a gázálarc. *Snout* erre leveszi az álarcot, ekkor járjunk el az előbbiek szerint: lábtörlő, porolás, kóma, stb. Ha esetleg harmadszor járnánk már a cellában, azt vesszük észre, hogy *Snout* vadul porszívózik, nehogy még egyszer előfordulhasson vele valami hasonló csúfság. Ekkor állítsuk le a porszívót, majd állítsuk át szívásról fújásra, végül kapcsoljuk be. *Snout* minden eddiginél hatalmasabbat tüsszent, s a kulcs ismét a miénk. Negyedszerre már *Snout* nincs sehol, csak egy üzenetet találunk, amiben leírja, hogy elege van az egész börtönőrségből, inkább elment a *Galagonyá*ba berúgni, a kulcs meg ott van a lábtörlő alatt... Kitérő vége.)



Na, szóval ott tartottunk, hogy éppen hogy megszöktünk a cellából. Menjünk oda a madárhoz, és beszéljünk vele sokszor egymás után. A szárnyas mindenféle infokat mond egy könyvek által nyitható titkos ajtóról, ezeket jegyezzük meg, majd távozzunk balra. Egy klímaberendezéshez érünk, ami mellett egy légakna nyílása látható. A gombbal nyissuk ki az aknát, majd másszunk be. Itt használjuk a légy-ruhát (*Drew* villámgyorsan átvedlik *Flyman*-né, ami a *Batman* kalóriamentes változata), s a tapadókorongok segítségével kússzunk fel az akna tetejéhez. Egy fürdőszobába jutunk, ahol első dolgunk az legyen, hogy bedugjuk a csapot, megnyitjuk a vizet és megtöltjük a kannát. Ezután nyissuk ki a csap felett látható szekrényt, s vegyük ki belőle a kloroformot. Ha most kinézünk jobbra, akkor az ott őrködő krokodil észrevesz bennünket, s annak két vége lehet: az egyik az, hogy elkap (ekkor kerülünk vissza a dutyiba), a másik pedig az, hogy elbújunk a tusolóba. A lényeg az, hogy egyelőre még nem tudunk erre menni, úgyhogy inkább

kússzunk vissza az aknába (amikor levesszük a légyruhát, *Drew* megjegyzi, hogy itt az ideje a *'debuggolásnak'*... Azért kíváncsiak lennénk, hogy fognak az ilyen poénok átjönni a magyar verzióban, ami (állítólag) már készülőfélben van), majd a dutyi jobboldali kijáratán menjünk fel. Egy akváriumhoz és egy furcsa, bohócfejet ábrázoló ajtóhoz jutunk. Mivel az előbbivel még nem tudunk mit kezdeni, inkább az ajtó felé irányítsuk figyelmünket, azaz próbáljuk meg kinyitni. Ez úgy történik, hogy az ajtó egyes részeit megnyomkodva utánozzuk azt, amit az ajtó csinál. Laza memóriajáték az egész, papír-ceruza segítségével pedig egyszerűen pirmitív, de azért leírjuk, hogy nekünk a (szemből nézve) "bal fül - jobb szem - jobb fül - bal szem - orr - nyelv - bal fül - jobb fül - jobb fül - bal fül - orr"-kombinációt adta a gép.



Szóval, ha az ajtó kinyílt, akár be is mehetünk rajta. Itt *Spike*-kal, az idegbeteg, szadista, pszihcopata (egy szóval : szimpatikus) bohóccal találkozhatunk (talán nem csoda, hogy a hely erősen emlékeztet egy gumiszobára), akinek kedvenc szórakozása a lufigyilkolás. Vele is érdemes trécselni egy keveset, meglehetősen jótékony hatással lesz a rekeszizmunkra. Ha a dumálást befejeztük, várjuk meg, amíg *Spike* leveszi(!) az orrát, s ekkor kloroformmal preparáljuk meg egy kicsit az orrot. *Spike* egy érdekes movie kíséretében kidől (azért érdekes, mert mielőtt elaludna, majdnem megöl minket, amiből kiderül, hogy tényleg sebezhetőek vagyunk), és úgy is marad. Vegyük el tőle a tűt és a lufit, ez utóbbit pedig töltsük meg héliummal (a kesztyűt is megtöltjük, biztos, ami biztos). Ezek után lépjünk olajra, vagyis irány a klímaberendezés! Dugjuk bele a frissen szerzett tűt a gépbe, majd állítsuk hidegre. Másszunk fel a fürdőbe, ahol ténykedésünknek köszönhetően már meglehetősen fagyos a hangulat. Na, most nézzük ki jobbra, s nézzük végig, ahogy a befagyasztott fürdőszobában a két őr egy jégrevü előadása után távozik a zárt ablakon. Ismét caplassunk le a klímaberendezéshez, ahol a hőmérsékletet állítsuk forróra, majd vissza normálisra. A tűt vegyük ki a gépből, majd menjünk fel az akváriumhoz. Mint azt láthattuk, az akváriumnak felforrt a vize, a halacska pedig úgy döntött, hogy nem akar párolt filé lenni, inkább kiugrott. Most már ki tudjuk venni az akváriumból a ládát, amit jobb clickkel kinyitva egy kulcsra lelünk. A kastély újabb régióit fogjuk felfedezni: menjünk fel a lépcsőn! Itt a baloldali ajtón benézve újabb őröket látunk, szóval menjünk inkább feljebb még egy emeletet. Ha minden igaz, két ronda kőfejhez érkeztünk. Ha most elmegyünk balra, akkor a fürdőszobába jutunk, azaz körbementünk. Nyissuk ki a szarvas fejet, ahol újabb kristályra lelünk. Ezután nyomjuk be a szarvat, mire a másik fejen jelenik meg a szarv. Ha most megpróbálnánk kinyitni a másik fejet, a szarv visszahúzódna. Ennek elkerülése végett menjünk a kerülő úton, a fürdőszoba, a börtön és a lépcsők közbeiktatásával. Most már ki tudjuk nyitni a másik fejet is, természetesen egy kristály a jutalmunk. A fejektől jobbra levő ajtót nyissuk ki a haltól szerzett kulccsal, majd menjünk fel. Itt a szekrény tetején levő napszemüveget kellene megszereznünk, ám ez korántsem lesz olyan könnyű, mint gondolnánk. Ugyanis *Drew* először magára borítja a szekrényt mire a szemüveg a dobozra esik, majd főhősünk a doboznál is elügyetlenkedi a dolgot. A szemüveg ekkorra már a ventillátoron forog, ezért a kapcsolóval gyorsítsuk meg egy kicsit a forgását. *Drew* majdnem lefejezi magát, a szemüveg pedig a trófeára esik. Ekkor toljuk oda a széket a trófeához, amit most már *Drew* el tud érni, és természetesen itt is elbaltázza a dolgot. A trófea az ő fejére, a szemüveg pedig a húsevő növényre kerül. A növény előtt vegyük fel a légyruhát, mire az beledobja a vázába a szemüveget. Mostanra már biztosan mindenki nagyon ideges, szóval törjük szét a vázát, és végre miénk az óhajtott tárgy (*Drew* kommentárja: *"Oké, oké, széttörtem egy csomó antik izét, de milyen cool napszemüvegre tettem szert."*).



Itt az ideje, hogy a kockás padlójú szoba felé vegyük az irányt, ha minden igaz, az őrök szobájával szemben van (időközben láthatjuk, amint *Nefarious* elszáll valahova a repülő trónjával). Itt egy lovagi páncélt, egy rácsot és egy könyvespolcot találunk. A könyveket megnézve eszünkbe juthat a börtönben raboskodó madárka mondókája, miszerint a könyvek nyitják az ajtót. Húzzuk meg tehát a könyveket a következő sorrendben: egyes kék, egyes piros, hármas piros, kettes kék, hármas kék, négyes piros, kettes piros, négyes kék. A polcnak álcázott ajtó kinyílik, odabent pedig egy monitort kezelő őrt találunk. Altassuk el az őrt a zenedobozzal, majd kapcsolgassuk a monitort. Először *Nefarious*t látjuk, amint éppen előad egy monológot arról, hogy most aztán elintézi *Flux*ot és a **Cutifier**t, majd a börtönt, végül a lovagos szobát. A képet hagyjuk a lovagon, majd a mágnest használjuk a szegecselt padlórészen. Mozgassuk a páncélt mindig arra a padlórészre, amelyik kiáll, és így előbb-utóbb kinyílik a rács. Vegyük fel a páncél kesztyűjét, majd menjünk tovább befelé. A három pribéket látjuk, amint nagyban kártyáznak és valami hatodrangú rapzenét (biztos *Toonio*tól, a híres rajzfilm-rappertől szól az aktuális, *"Henchmen's Paradise"* című sláger.**(Ezt olvassátok el még egyszer, mert a Stöki szerint tök jó poén. Eddig sajnos egyedül van a véleményével - Hancu)**) hallgatnak. Szerencsére a hátuk mögé érkezünk, így nem vesznek észre bennünket. Ha minden igaz, egy ugráló láda is itt található, amit rögtön nyissunk ki a tűvel. A *Baker* fiúk elveszett testvérkéjét találjuk benne, aki megköszöni, hogy kiszabadítottuk, majd ad egy kristályt. A béka elrohan, így mi belebújhatunk az üres ládába. Apránként ugráljunk oda a dinamithoz (az őrök mindig odanéznek, szóval várjuk meg mindig, amíg mind a három a kártyára figyel), és vegyünk fel néhány rudat. Menjünk vissza az akváriumhoz, majd balra. A konyhába jutottunk, ahol egy robot pakolgat sült pulykákat. A robotot öntsük le a kanna vízzel, majd nyissuk ki a kályhát. Vegyünk fel egy pulykát, dugjunk bele egy dinamitot, majd gyújtsuk meg. Az égő szárnyast küldjük fel az őröknek az ételliften, ahol egy fergeteges movie után mindhárom őr felrobban (érdemes kipróbálni azt az esetet, amikor csak dinamitot küldünk fel). Menjünk fel a most már (szó szerint) kihalt szobába, és vegyük fel a dákót. Most már felmerészkedhetünk a kastély legtetejébe, ahol egy rács zárja el az utat. A rácsot nyitó gomb a túloldalon van, amit a dákó és a lovagról leszedett kesztyű összeszerelése után a dákóval elérhetünk. A rács felhúzódik, mi pedig jobbra távozunk. Itt baloldalt egy hangazonosítóval ellátott ajtót, jobboldalt pedig egy tenyérnyomat-azonosítóval ellátott ajtót találunk. Menjünk a balra levő ajtóhoz, majd szippantsunk mélyet a héliumos lufiból. Az ajtónál utánozzuk a dagadt pribék (*Lugnut*nak hívják a drágát) hangját, ami a héliumnak köszönhetően tökéletesen sikerül.

Az ajtó kinyílik, odabent pedig nem más vár ránk, mint a már ismerős macska, *Miss Fortune*, (hehehe... ezt a szójátékot is kemény

lesz átültetni magyarra) *Nefarious* jobbkeze. A derék cicus ásványgyűjtő lehet, mert éppen egy kristálygömböt simogat, amiből azt olvassa ki, hogy *Flux*ot a jóságos *Hugh* király is üldözi a maga repülő trónjával. Vegyük fel a napszemüveget, és menjünk oda *Miss Fortune*-hoz. A naiv macsek megpróbál hipnotizálni minket, ami -lévén, hogy rajtunk van a napszemüveg- fordítva sül el. *Miss Fortune* saját magát hipnotizálja, és azt hiszi, hogy mi vagyunk a főnöke (érdemes megpróbálni ugyanezt a mókát úgy, hogy nincs rajtunk a napszemüveg). Nosza, parancsoljuk meg neki, hogy menjen ki (használjuk őt tárgyként az ajtón)! Odakint utasítsuk arra, hogy nyissa ki a másik ajtót (mivel az ő tenyerét felismeri a gép, az ajtó kinyílik), ezt követően pedig menjünk be. Egy nagy gépet látunk, aminek a panelrészébe dugjuk bele a négy kristályt (akkor jó, ha villog a kristály). Húzzuk meg a kart, és vegyük fel a **Warp Device**-nak nevezett kis kütyüt, ami nem más, mint az a szerkentyű, ami haza fog szállítani bennünket. Most már csak egy dolgunk van: a baloldali ajtónál addig állítgassuk a kapcsolókat, amíg a *"ON-OPEN-OPEN-DEACTIVATED"*- üzenetet adja a gép. Most már ide is be tudunk menni, és az itt található **Malevolator**ba (ez a **Cutifier** gonosz párja) beszállva elkezdődik a (némi csalódásra okot adó) endsequence.

A játék végén természetesen egy kb. tízperces mozi jön, amiben a következők történnek: *Drew, Flux, Nefarious* és *Hugh* egy hatalmas karambolozik a repülő izékkel, aminek az lesz a vége, hogy a két király kipurcan, *Drew* és *Flux* pedig lezuhan. Zuhanás közben *Flux* ad nekünk egy "interdimenzionális kommunikációs eszközt", amivel majd a mi világunkból is tudunk vele beszélni, majd ezt követően végre hazakerülünk. Ezután *Drew*-t látjuk, amint a rajzolóasztalra borulva éppen felébred, és azt hiszi, hogy csak álmodta az egészet. Hirtelen szikra pattan **Drew** agyában, és veszettül rajzolni kezd. A következő jelenet *Drew* főnökének az irodájában játszódik, ahol *Drew* éppen azt magyarázza a bossnak, hogy *Flux & Fluffy Show* kell a népnek (ezt illusztrálja is egy olyan rajzon, ahol *Fluffy* mit sem sejtve integet, közben pedig *Flux* éppen meggyújtani készül egy *Fluffy* kezében levő dinamitot.). A főnök persze azonnal kirúgja *Drew*-t, aki szomorúan tér vissza a rajzolótáblához. Ekkor hirtelen megszólal valami *Drew* zsebében, ami nem más, mint a kommunikációs eszköz. *Drew* rájön, hogy mégsem álmodott, majd végighallgatja, ahogy *Flux* a rajzfilmek világából beszámol az ott történtekről. Kiderül, hogy egyik király sem halt meg, és hogy ismét szükség van *Drew*-ra, hogy megmentse a világot. Ezt követően *Drew* "elrajzfilmesedik" (biztosan most kezdett hatni *Nefarious* mérge), és ismét belekerül a rajzfilmek világába. The end, to be continued.



Ennyi lett volna hát rövidke **Toonstruck**- leírásunk. Bocs, ha itt a végefelé egy kicsit táviratívá vált volna a stílus, de a szokásos *"menj jobbra-menj balra-na most elmondunk egy viccet"* módszert folytatva kb. ötös-hatos betűmérettel kellett volna szedni a cikket, az meg nem biztos, hogy jó lett volna. A véleményünket az előző számban már megírtuk, az azóta sem változott. Tulajdonképpen egyetlen pici problémánk volt a játékkal, mégpedig az, hogy a végét jobban lezárhatták volna (mondjuk szívesen végignéztük volna azt, amint *Drew* és *Flux* egy baseball-ütővel hülyére veri *Fluffy*-t, miközben a szado-mazo tehén hátulról korbácsolja őket.). Sebaj, így legalább biztos lesz folytatás. A játék végére egyébként a bevezetőben emlegetett *Fluffy-* szindróma tünetei a **H2-Óhhh Team** összes tagján megjelentek: *Stöki* beiratkozott egy nyúlvadász egyesületbe, *Hangya* leszokott az alkoholról (ez most komoly!) és kijelentette, hogy többet az életben nem hajlandó nyúlpörköltet enni, a *Hancu*ról meg hát mindenki tudja, hogy... ezt a mondatot is cenzúrázta. Az pedig már nyúlvánvalóvá válhatott mindenki számára, hogy szerintünk ez a stuff volt 1996 legjobb (kaland)játéka.

H2-Óhhh Team

DEATHMATCH tippek

E havi **Quake** témánk a fantáziadús "Némi konkrétum a sok süketelés után" alcímet viseli, olyannyira, hogy nem is igazán **Quake** téma, hanem inkább DeathMatch tipphalmaz. A téma komolyságának megfelelően egy profi DeathMatch játékost **(nana, ilyet azért ne mondjunk, mert még elbízza magát, legyen mondjuk "erős középhaladó" - Hancu)** kértünk meg, hogy ossza meg velünk tapasztalatait. Nosza, essünk neki !

A cikkben nem kifejezetten valamelyik 3D-s játékhoz, hanem az összeshez szeretnénk tippeket adni. Ahhoz, hogy valaki jó legyen ezekben a játékokban, nem(csak) ördögi ügyességre, hanem minél nagyobb gyakorlatra van szüksége. Mi szinte kizárólag csak **Doom II**-t és **Quake**-et játszunk ezért a specifikus információk ezekre a játékokra fognak vonatkozni.

A nem játékspecifikus dolgok:

Első és egyben legfontosabb tanács:

A JÁTÉK KÖZBEN ÁLLANDÓAN MOZOGNI KELL, MÉGHOZZÁ FOLYAMATOSAN FUTNI!

Ezen kívül nem árt ha az ember ismeri a pályát amin játszik, ugyanis ki kell találnia egy útvonalat, amit optimálisnak vél ahhoz, hogy a gyógyítást, a páncélt és a lőszerutánpótlást folyamatosan pótolni tudja(ebből is látszik, hogy a **DeathMatch 2.0** dívik errefelé). Ha összefutsz valakivel, semmiképpen nem szabad megállni, és egyhelyből tüzelni mert le fognak lőni. Ritkán hoz eredményt az, amikor egy gyenge fegyverzetű egyén megtámadja azt, aki pár másodperccel azelőtt lelőtte. Csak akkor szabad ilyet tenni, ha előtte eltaláltad sokszor, és valószinüleg még nem vett fel gyógyítást.

Doom II tippek:

Az egyik - ha nem a - legjobb DeathMatch pálya az első szint. Egy az egy ellen mindenképpen ez a legjobb(több játékosnál szóba jöhet még a 7. és esetleg a 16. pálya). Megtalálható az összes fegyver és a pálya elég kicsi, így gyakoriak a találkozások. A **Doom** egyik legjobb trükkje, hogy úgy fordulunk be a folyosókra, hogy rögtön tüzelünk. Ez nagyon beválik azon emberek ellen, akik megállnak egy folyosó közepén, és várnak az áldozatokra. Mi ugyanis már akkor tudjuk, hogy tüzelni akarunk, amikor még a folyosó felé haladunk és mikor befordulunk azonnal eleresztjük a rakétát. Áll a fószer a folyosó közepén és csak annyit lát, hogy jön egy rakéta szemben. A másik eset, amikor be kell ereszteni egy rakétát a folyosóba, akkor fordul elő, ha nem akarunk bemenni, hanem tovább akarsz haladni. Ilyenkor oldalra fordul, lő, visszafordul, továbbmegy. Ez több dologra is jó, mégpedig: előző eset fószer kihalt, jó. Második eset: a rakéta továbbrepül a folyosó végén lévő terembe, valaki csak belegyalogol, jó. Harmadik eset: a rakéta továbbrepül, nem talál el senkit, de valaki meglátja és utánunk ered, jó (lásd később). Negyedik eset: nem találsz el senkit, nem is látja senki. Damn...

Miért jó, ha utánunk ered valaki? Ha folyamatosan szaladunk és nem találunk senkit, akkor a pálya nagyságától függően bizonyos időszakonként hátra kell nézni, és el kell ereszteni hátra egy rakétát. Na ezért jó, ha egy folyosó távolságról észrevesz minket valaki, mert előbb-utóbb egy rakétával fog találkozni valamelyik sarkon és azt nem teszi zsebre. Néhány szó a legtáposabb fegyver, a **BFG9000** használatáról: a folyosókba úgy menjünk be, hogy vagy oldalazva és előtte ellőve a **BFG**-t, vagy egy kicsit átlósan a célfolyosó falába lőve. Az a lényeg, hogy akkor csapódjon a falba, amikor már látjuk azt a helyet, ahol az gaz ellent sejtjük. Nyílt téren úgy lőjünk, hogy minél hamarabb becsapódjon valahova a lövedék.A **BFG**-nél mindig az sebződik akit látunk, de csak akkor ha a kilövésnél előttünk volt. Ha kilőjük a skulót, megfordulunk 90 foknál nagyobb szögben, és úgy látjuk meg az ellenséget, akkor nem fog sebződni. Egy esetben sebez a **BFG** olyankor is ha nem látjuk az ellenfelet, mégpedig ha sikerül telibe találni.

A **Doom**-okban az egér használata nagyon nagy előnyt jelent a körülbelül azonos tudású ellenfelek ellen. Gyorsabb forgást és oldalazást tesz lehetővé.

Quake tippek:

A legjobban a DM6 tetszett, de szinte bármelyik pálya jó (csak némelyik túl nagy). Itt általában nem érdemes belőni minden folyosóba. Ha folyosón rakétázunk, érdemes egy kicsit az ellenfél fölé, alá, illetve mellé célozni a folyosó falára, ha nagyobb teremben vagytok akkor csak az alá célzás marad. Ez azért jó, mert ha a lábát találod el, akkor is ugyanúgy sebez mint bárhol máshol, ha viszont nem találod el, akkor tőle nem messze fog robbani a rakéta. Kicsi szobában és nagyon szűk folyosón meg kell próbálni az ellenfél mögé rakétázni (ez a **Doom**-ra is vonatkozik). Ha valaki hirtelen tűnik fel velünk szemben, és rakétavető van a kezünkben, ne habozzunk kilőni rá, akkor is, ha kevés életerőnk van. Végül is, ha mind a ketten meghalunk, még mindig jobban jártunk, mint ha csak mi halnánk meg. A **Quake**-ben is előnyös az egér használata, a mouse freelook miatt. Az egeres oldalazást itt jobb elfelejteni.

Ennyi volt a móka mára, legközelebb a **Quake** klánokról, illetve a 3 millió dollár összdíjazású **Quake** világ-ligáról fogunk néhány kósza sort ejteni.

Jonesy

SIM COPTER

Üdvözlünk mindenkit a végeérhetetlen **Sim**-sorozat újabb tagja megjelenésének alkalmából. Egy idő óta már néhány ember aktívan spekulál, hogy vajon **Maxis**-ék mit nem Sim-tek meg eddig. Nos, a válasz (illetve annak egy része): a helikoptereket. A borító láttán rögtön felrémlett bennünk egy hatalmas gyár képe, ahol dögunalmas merengés közepette tenyésztjük a különféle alkatrészeket, hogy mindennél szuperebb helikopterekkel rukkolhassunk elő. Opcionálisan fölékerekedhetünk valami diktátornak, vagy akár az UFO-k is beugorhatnának egy kis vendégszereplésre...

Bocsánat, elragadott a fantáziánk. A fent leírt rémképek szerencsére nem igazolódtak be, a **Maxis** becsületére legyen mondva, azért nem adnak ki sorban identikus játékokat. Itt például indulás után választunk egy várost magunknak (amelyől kapunk egy igen kellemes bemutató animációt), aztán hirtelen szembetaláljuk magunkat egy feltűnően ronda emberrel. Ha elfordulunk 90 fokot balra, ott fog vigyorogni egy nem kevésbé ronda helikopter is... Hmmm, hát igen. Elég gyorsan előkerült a játék egyik igen nagy hibája: helyenként (nem mindenhol!) szörnyűségesen csúf. Megrögzött stratégák erre rávághatnák, hogy az mindegy, stratégiánál a játék a fontos. Ebben van valami igazság, de ha egyszer egy játék ronda, akkor, az Isten szerelmére, ne legyen már ennyire lassú...

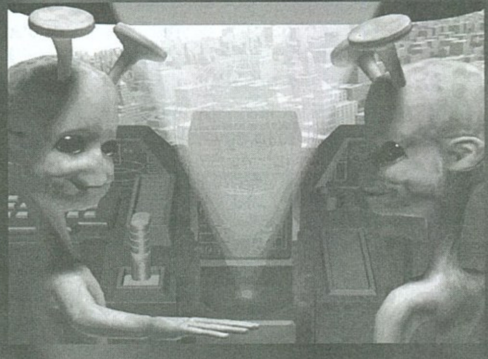


Adott ugye egy (vitatható színvonalú) 3D engine. Ezt próbálják futatni **Win95** alatt, **DirectX**-szel. Az eredmény első ránézésre siralmas: nagyfelbontással 6-8 FPS egy P133-on. Lényegesen javul a sebesség már a Low/High felbontás beállításával is, azonbon a látvány is lényegesen rondább. A szomorú igazság az, hogy 486-on mindenből a minimális ajánlott, közepes Pentiumon pedig a felbontás legyen mindig High, a többi azonban jobb, ha le van véve. A ronda játékunkhoz így legalább tűrhető frame ratet kapunk.
A hangokra és zenékre azt mondanánk, hogy megfelelőek, bár éppenséggel nem vagyunk túlzottan elragadtatva...

Ennyi negatívum után lássuk magát a lényeget. Először is, barátkozzunk meg egy kicsit helikopterünkkel. Szálljunk be (kurzorok), majd szálljunk fel, és szálldossunk egy kicsit önfeledten, csapjuk oda párszor a gépet a földhöz (hmmm, nem is olyan egyszerű összetörni), esetleg borítsunk fel pár autót.

A billentyűk:
- 'Fel': Mozgás előre.
- 'Le': Fék.
- 'Bal': Fordulás balra.
- 'Jobb': Fordulás jobbra.
- 'Q': Indítás, utána emelkedés.
- 'W': Ereszkedés, végül (alkalmas helyen) landolás.
- 'E': Kiszállás a helikopterből.
- 'A': Mozgás balra (fordulás nélkül).
- 'S': Mozgás jobbra (fordulás nélkül).

S hogy mire jó ez az egész? Nos, mi leszünk a választott város őrangyala. Feladatunk, hogy a nekünk jelentett baleseteket megkeressük, és megtegyünk mindent, hogy elhárítsuk őket, megmentsük az embereket, és így tovább. Van pl. tűz, ekkor egy jó nagy vödör fog lógni gépünk aljáról — az egy másik kérdés, hogy 80-100 Km/h sebességnél mennyi víz maradna benne valójában...
Ha már egyszer a helyszínen vagyunk, nem kell feltétlenül egyedül megbirkóznunk a feladattal — kérhetünk segítséget a tűzoltóságtól ('F2'), a mentőktől ('F3'), valamint a rendőrségtől ('F4'). Persze felesleges is oda lehete bolondítani az előbbi triumvirátust, de akkor nincs értelme hosszú karrierről álmodozni...



Ha meggondoljuk magunkat, visszazavarhatjuk a közegeket a helyükre, ehhez nyomjuk meg a hozzájuk tartozó billentyűt a 'Shift'-tel együtt.
Fontos, hogy a város minden egyes tűzoltósága, kórháza, rendőrsége a megfelelő járműből egyet tud üzemeltetni, azaz több épület = több jármű. Egy típusból 10 darabnál több nem lehet.

Ha valami okosat teszünk (pl. kihívjuk egy hullajelölthöz a mentőket), akkor kapunk egy kevés pénzt, ha valami kevésbé okosat (pl. kihívjuk a tűzoltókat egy (kék színben pompázó) kutyához, esetleg felborogatunk néhány autót), akkor elvesznek jó sokat.


Agusta A 109A

Keresetünket természetesen masinánk fejlesztésére fordíthatjuk, esetleg vehetünk újabb gépe(ke)t is. Erre a hangárban van lehetőség — ez az az épület, ahonnan indulunk, és menet közben a térképen egy fehér vonal mindig jelzi, milyen irányban van tőlünk az édes otthon.
Az egyes feladatokat most nem akarjuk részletezni, a kézikönyv agyonmagyaráz mindent, meg egyébként sem igazán bonyolult rájönni, mi mire való. Eltelik egy kis idő, amíg az ember hozzászokik a környezethez és a feladatokhoz, de aztán már minden megy magától.

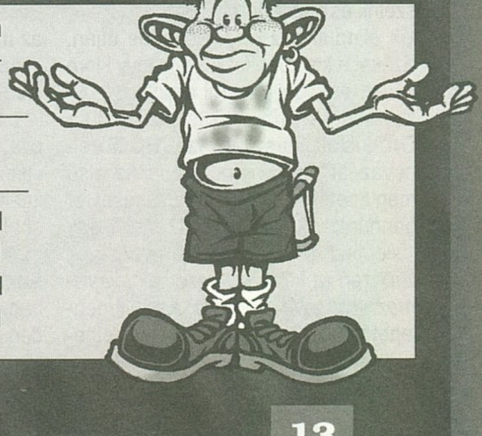
Karrieren kívül lehet külön küldetéseket is játszani. Ez a játék egyik igen szimpatikus pontja — itt nyithatunk meg **SimCity 2000**-rel készített városokat, amelyekben aztán kifejthetjük órangyali tevékenységünket. Szóval elő lehet venni a porosodó **SC2000**-et, esetleg megvenni, ha még nincs meg. Egész ügyes marketing-húzás, elismerésünk a **Maxis** felé.
Nos, ilyen a **Dallas**-szal vetekedő hosszúságú **Sim**-sorozat legutóbbi darabja. Nem igazán hasonlít a nagy elődre (**Sim City,** ld. sok évvel ezelőtt Amigán), tulajdonképpen nem sok közös van bennük. Erős a gyanúnk, hogy a **Sim** név a piaci igényeknek szólt, nem pedig a játék jellemzése céljából került a dobozra. A **SimCopter** mindennek ellenére egy igen szórakoztató játék, a műfaj kedvelőit valószínűleg pár hétig el tudja foglalni. Ha ilyen tempóban haladunk, addigra megint lesz valami **Sim**...

Bryan

Minimum hardver: Pentium 75, 16MB RAM, 4x CD-ROM, SB/GUS, Win95

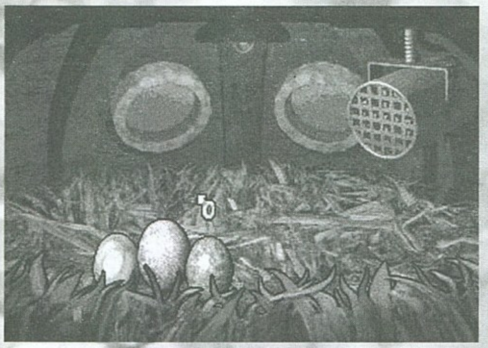
Kiadó: Maxis
Tesztpéldány: Maxis

Grafika:	■■■■
Hang:	■■■
Design:	■■■
IQ:	■



Creatures

Ugye mindenki emlékszik még a **C.R.E.A.T.U.R.E.S.** című fenomenális, csodálatos 64-es gaméra? Akkoriban mindenki tűzzel-vassal-láncfűrésszel irtott mindenféle gonosz teremtményeket, amikor a mászkálós játékok akkori királyának kikiáltott stuffal játszott. Valóságos **C.R.E.A.T.U.R.E.S.**-láz tört ki, ami a második rész elkészülte után még nagyobb lett, és szinte az összes újság 100 %-ra ítélte a logikai elemeket is tartalmazó ügyességi játékot. Hej, azok a régi szép idők..! No, csak azért írtuk ezt le a bevezetőben, mert a most következő, szintén **Creatures** névre hallgató játéknak abszolúte de semmi köze nincsen a **C.R.E.A.T.U.R.E.S.**-höz (de azért jó volt egyet nosztalgiázni.). A két játék már csak azért sem hasonlít egymáshoz, mert a **Creatures** nem arcade játék, hanem főleg stratégiai (igaz, van benne egy adag logika, egy adag arcade és még sok adag egyéb.).



A **Creatures** gyártói nagy fába vágták a fejszéjüket: ezzel a játékkal ugyanis egy olyan szórakoztató terméket akartak kihozni, amely egyszerre élethelyzet-szimulátor, "szaporodjatok"-típusú stratégiai játék és evolúció-szimulátor, ráadásul még *Windows*os is. Nos, a feladatot a fejlesztőknek részben sikerült is megoldani (azért a *Windows*t egy ilyen jellegű játéknál kár volt erőltetni), és azt már most elárulhatjuk, hogy (nomen est omen) a **Creatures** egy műfajteremtő játék.



A játékban lelógó fülű, hosszú farkú, bolyhos kis jószágokat kell tenyésztenünk és szaporítanunk, meg kell tanítani őket beszélni, és segíteni kell nekik elindulni az egyedfejlődés útján. Ezeket a kis dögöket a kézikönyv Norn néven emlegeti, de mi a sokkal egyszerűbb és szimpatikusabb **Házilag Organizált Mászkáló Izé** (**HOMI**) elnevezést fogjuk alkalmazni. Az első meglepetés a doboz kibontásakor ér bennünket, ugyanis a CD mellé egy kislemezt is mellékeltek a gyártók. A lemezen (a kézikönyv szerint "*tojáslemez*") hat tojás található, amiből meglepetésszerűen hat kis Homit keltethetünk ki. Ha esetleg a későbbiek folyamán elfogyna az összes tojás és új játékot akarnánk kezdeni, az **Emergency Kit** nevű menüponttal újra hat tojást varázsolhatunk a lemezre (fontos, hogy ezt még azelőtt tegyük, hogy elindítanánk a játékot). Szóval, a játék CD-ről és kislemezről egyszerre fog futni, és mivel a programban van egy autoplay file, a CD behelyezésével máris takaros kis menüt kapunk, amiben a kilépésen és a tényleges indításon kívül megtalálható egy **Introduction** (egy pofás kis introt kapunk egy Homi születéséről) és egy **Tutorial** (egy baromi hosszú moziban végignézhetjük, amint a program szájbarágósan, digizett dumával elmagyarázza a játékban szereplő menüpontokat) menüpont is, valamint itt állíthatjuk be a CD-ROM-unk sebességét. Hát, akkor talán clickeljünk a **Run Creatures** gombra! Rögtön betöltődik a játék saját világának, *Albiá*nak egy kis része, kezdetben ugyanis csak ennyit ismerünk. A későbbiekben felfedezhetjük Homijaink segítségével az egész világot, de egyszerre mindig csak annyit láthatunk, amennyi az éppen aktuális Homink nem túl távoli környezetéhez tartozik. A képernyő felső részén található menüpontokból a **File** és a **Norns** menü érdekes, mert a többi menüpont megegyezik a felső sor ikonnal, amiket hamarosan tárgyalni fogunk. Tehát, a **File** pontban menthetünk ki, illetve tölthetünk be egy darab Homit (ennek megfelelően normális állásmentés/töltés nincs a játékban, csak a Homikat mozgathatjuk), míg a **Norns** ponttal az már létező (és még élő) Homijaink között váltogathatunk. A játéktérben jobb clickkel rakhatunk arrébb tárgyakat, amik vagy csak játékszerek (trombita, búgócsiga, ilyesmi), vagy jók is valamire (kaja, méz, sárgarépa, szexuális serkentő hatású gomba, és hasonló értelmes dolgok). Arról, hogy melyik tárgy mire jó, a játék az egyes ikonoknál felvilágosítást ad, de a **Help**ben még világosabban le van írva minden (nem is értjük, minek írunk leírást erről a gaméról, amikor egy príma **Help**et írtak hozzá.). No, hát akkor vágjunk bele! (Egy kisebb példajátékon keresztül fogjuk illusztrálni a játékot, mert úgy a legegyszerűbb.)

Az első dolgunk az legyen, hogy a **Hatchery** menüponttal kiválasztunk a kislemezről egy vagy két tojást (ha a tojásfészekben rámutatunk egy tojásra, megjelenik felette egy forgó kis jel, amiből kiderül, hogy az illető Homi-kezdemény kisfiú, avagy kislány). A tojásokat keltessük ki a keltetőgéppel (a tojást rögtön a gép mellé rakja le a program), és máris a miénk egy újszülött Homi! Innentől kezdve a legfontosabb dolgaink a következők lesznek: Először is, a Homit etetni kell. Éppen ezért rendszeres időközönként szórjunk oda neki a pálya éppen aktuális részén található kaját. Ez lehet sajt, répa, méz, virág, kis tégely zöld valami, meg még néhány dolog, ami most nem jut az eszünkbe. Másodszor, egy Homira (főleg, ha újszülött) vigyázni kell. Éppen ezért, ha jó dolgot csinál, dicsérjük meg egy kis simogatással (egérclick a Homi törzsén), ha pedig rosszul vagy rá nézve veszélyesen cselekszik, negatív stimulust adjunk neki, ami abban merül ki, hogy egy jó nagyot rásózunk a Homira (click a Homi alján). Harmadszor pedig, egy fiatal Homit meg kell tanítani az alapvető szavakra. Ez legegyszerűbben a **Teaching Computer** nevű csodamasinával lehetséges, amihez ha valahogyan odakever a Homi (vagy odairányítjuk), nyert ügyünk van. Itt ugyanis az összes alapvető cselekvés képe megtalálható, aminek köszönhetően még egy teljesen újszülött Homi is pár perc alatt megtanulja az összes fontos igét. A többi dolgot nekünk magunknak kell fáradtságos munkával beleverni a Homik fejébe, ami a játék első feladata. Ez úgy fog történni, hogy rengeteget beszélünk a Homihoz, mire az megtanulja a tárgyak és cselekvések nevét (nálunk a következő, fontosnak ítélt szavakat tanulta meg először az első Homink: *inni, sör, szex, disztrój, tömény, Galagonya, Bill Gates.*). Egy Homihoz a billentyűzetről beszélhetünk, de a **Text Box** ikon **Talk Bubble** opcióját is használhatjuk a célra. Ha már valamelyest tud beszélni a Homi, könnyebben meg fogja érteni az utasításainkat, és nem fog annyit szerencsétlenkedni. A parancsokat minél egyszerűbben fogalmazzuk meg, mert a Homi nem túl értelmes jószág (például: *inni sör, disztrój Bill Gates, sex Homi*). Aranyos kis teremtményeinket tehát állandóan figyelni és koordinálni kell, amire a már említett felső sor ikon szolgál. Most ezek ismertetése következik, szépen sorjában, balról jobbfele haladva:

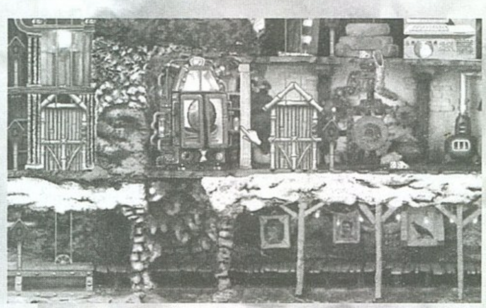


Help: A már dicsért Help-rendszert jeleníthetjük meg vele. Melegen ajánljuk, hogy minden újdonsült Homi- tenyésztő alaposan olvasgassa el, mielőtt komolyabban elmélyedne a játékban.

Play / Pause: E közül a két gomb közül az egyik a játék leállítására, a másik az újraindítására szolgál. Hogy melyik, melyik, azt mi nem tudtuk kibogozni, szóval ennek a rejtélynek a megoldása a kedves olvasóra vár.

Track Norn: Ha esetleg elkolbászoltunk volna valamerre a képernyőn, ezzel a gombbal a legutóbbi aktuális Hominkra pozicionál a kép. Alapértlemezésben be van kapcsolva.

Which Norn: Ha túl sok Homi van a képernyőn (ez azért egy idegig nem fog előfordulni), ezzel az ikonnal lekérdezhetjük, hogy melyik is a mienk. Ekkor néhány másodpercig egy mutogató piros nyíl jelenik meg a keresett Homi felett.



Hatchery: A már emlegetett tojásfészek. Itt kérdezhetjük le, hogy mennyi tojás van még a kislemezen, és innen hozhatunk be a játékba új tojást. Később a Homik már szaporodni is fognak, és a természet lágy ölén is lesznek tojások (ajánlatos ilyenkor a lemezen levő tojásokat tartalékolni).

View Norn: Ha bekapcsoljuk ezt az ikont, megjelenik egy kis ablak, ami az aktuális Hominkat fogja mutatni. Ezáltal figyelemmel követhetjük azt, hogy a Homi mit csinál, még akkor is, ha nem látszik a képernyőn. Ajánlatos bekapcsolva hagyni, mert ha esetleg Homink valami baromságot találna csinálni (és ez igen gyakran elő fog fordulni vele, mert a Homi alapvetően kíváncsi természet), ennek az ablaknak a segítségével talán még idejében észre tudjuk venni a balhét, és közbe tudunk

avatkozni.

Owner's Kit: Ez az alapvető Homi-ügyi adatokat nyilvántartó kis menürendszer. Itt regisztráltathatjuk az újszülött Homit, itt adhatunk nevet neki (megadhatjuk a saját tulajdonosi adatainkat is), illetve fényképeket is készíthetünk róla, amiket aztán el is lehet menteni, hogy megőrizzük az utókor számára áldásos Homi-tenyészetünket.



Health Kit: Ez is egy menürendszer, méghozzá talán ezt használjuk a legtöbbet a játék során. Ezzel a menüvel ugyanis az éppen aktuális Homink egészségi állapotát kérdezhetjük meg. A befeszített kart ábrázoló ikonnal a Homi testhőmérsékletéről és szívműködéséről kapunk információkat, a smiley-t ábrázoló ikonnal pedig a következő Homira vonatkozó dolgokat kérdezhetjük le különféle skálákon: fájdalom, éhség, kimerültség, álmosság és unalom. Ha valamelyik tulajdonság a narancssárgához közelít a skálán, ajánlatos beavatkozni a Homi életébe, nehogy baj legyen. A fájdalom painkiller injekcióval, az éhség kajával, a kimerültség energia-injekcióval, az álmosság altató-injekcióval, az unalom pedig valamilyen játékkal győzhető le. Az agyat ábrázoló ikonnal a Homi agyá-



ról, gondolatairól kapunk információnkat (ez inkább mókás, mint hasznos menüpont, legalábbis mi nem sok értelmét látjuk), a kockát ábrázoló ikon pedig a különféle gyógynövényekről ad felvilágosítást.

Science Kit: Ez megint csak egy sokat használt menürendszer, mégpedig a Homi fiziológiai egyensúlyáról és agyműködéséről ad képet. Az első, atomot ábrázoló ikonnal rengeteg grafikont hívhatunk le egyrészt az agyi funkciókról (félelem, éhség, unalom, stb.), másrészt a Homi szervezetében található anyagokról, beleértve a vér részletes elemzését is (glükóz, szén-dioxid, stb.). A **DNS**-képes ikonnal a Homi géntérképét kapjuk meg, ami a szülőktől örökölt génekről ad némi tájékoztatást. (A **Creatures** írói szerint egyébként mutáns Homik is előfordulnak majd a játék során, de mi nem találkoztunk velük. Kár, biztos jól megnéztük volna a géntérképüket.) Szóval, ez is egy olyan menüpont, ami semmire sem jó. Találhatunk itt még egy ikont a Homi agyáról, ami sokkal részletesebb felvilágosítást ad az agyműködésről, mint a **Health Kit**-ben található térkép, az utolsó ikon pedig az injekciók beadására szolgál. Az injekcióknál ki kell választani, hogy miből és mennyit akarunk beadni a Hominak, aztán már mehet is a móka! A beadható anyagok (adrenalin, energia, fájdalomcsillapító, altató, serkentő, köhögéscsillapító) használata egyértelmű, de vigyázzunk velük, nehogy túl sokat adjunk be valamiből! (Nekünk például kedvenc szórakozásunk volt, hogy energiát és serkentőt adogattunk be a Hominak felváltva, mire az néhány perc múlva feldobta a talpát.)



Breeder's Kit: Ha már Homijaink az elemi ösztönöknek hódolnak (gy.k.: szaporodnak és sokasodnak), ezzel a menüponttal nézhetjük meg a nemi hormonjaik alakulását (értelemszerűen, minél magasabban van egy hormon értéke, annál kanosabb a Homi, illetve annál jobban tüzel), és azt, hogy melyik növény gyógyítja az impotenciát és melyik a nimfomániát (Ne magunkból induljunk ki, és a nimfomániás Homit is gyógyítsuk meg, különben gyorsan ki fog merülni).

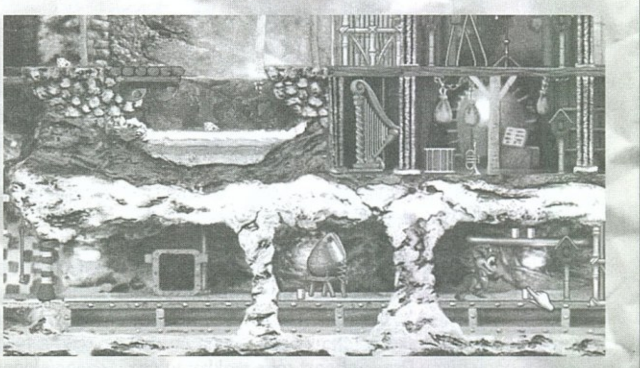
Performance Kit: A játék jelenlegi állását hívhatjuk le ezzel a menüponttal, és a ténykedésünkről is itt kapunk értékelést.

Creature Graveyard Halott Homijainkra emlékezhetünk itt, írhatunk nekik sírfeliratot és megnézhetjük a sírköveket, szóval ez is csak egy mókázós menüpont, semmi használható nincs benne.

Na, ennyi talán elég is lesz indulásnak. Azt azért még eláruljuk, hogy a Homik korkategóriái nagyjából a következőképpen alakulnak: születéstől 20 perces korig újszülött, 20 perces kortól 40 perces korig kisgyerek, 40 percestől 80 perces korig kamasz, 80 percestől 10 órás korig felnőtt, 10 órás kor felett pedig öreg. Sajnos, nem volt annyi időnk (vizsgaidőszak rulez!), hogy tíz órákat játsszunk ezzel a gaméval (csak a felnőtt kategóriát értük el), de azért így, a vége felé néhány tippet talán tudunk adni az abszolút kezdőknek. Először is, az első és legfontosabb szabály, hogy mindig tartsuk rajta a szemünket a Homikon (ez eléggé nehéznek tűnik, ha már négyen-öten vannak)!!! A "*tojáslemezről*" ne pazaroljuk el a tojásokat, egyszerre maximum kettőt-hármat keltessünk ki. A Homikat rendszeresen etessük, és minél előbb tanítsuk meg őket beszélni, mert újszülött korban a legfogékonyabbak (a felnőttkor környékén már egyáltalán nem hajlandóak tanulni). Minden új szót sokszor ismételgessünk nekik, mert ostobák, mint a föld (olyan ez a Homitanítás, mintha csak a Hancut próbálnánk megtanítani arra, hogy mi az a víz.**(Mi van? -Hancu)**). És végül: ha lehet, ne pazaroljunk túl sok injekciót a Homikba, mert egy idő után már inkább ártani fog nekik a sok vegyszer.

Mint az már az eddigiekből kiderült, a **Creatures** nem egy félnapos játék. Komolyan neki kell ülni, és foglalkozni kell vele, nincs olyan, hogy *"na, krícsörszözök egy kicsit."*. És itt jegyezzük meg a game egyik legnagyobb hibáját: túl lassú a játékmenet. Az elején alig történik valami és közben is gyakran előfordul, szóval egy kicsit talán gyorsabbra kellett volna venni ezt az egész fejlődést. A térképnél pedig roppantul idegesítő ez a "egy Homihoz egy ablak"-megoldás. Nagyon hiányzik egy kis térkép az egész világról (á la **Warcraft**), ami mutatná a Homik tartózkodási helyét. Szóval, mi nem vagyunk *Windows*-gyűlölők, de ezt a játékot tényleg nem Win alá kellett volna megcsinálni. A felsorolt hiányosságok ellenére a **Creatures** egy tuti jó játék. Ez mondjuk köszönhető a príma kivitelezésnek is, ami nagyot dob a gamén. A grafika gyönyörűen rajzolt, a hangok pedig olyan cukik, hogy még *Fluffy Fluffy Bun Bun* is megirigyelhetné azokat, szóval illenek a játék hangulatához. Amikor már van egy kisebb Homi-tenyészetünk, szinte öröm a monitorra nézni: a Homik játszanak, esznek, liftezgetnek a szintek között, vagy éppen a fajfenntartás ősi rítusának hódolnak, szóval mindegyik csinál valamit, tényleg ÉL az egész (például, a Homik egyik kedvenc szórakozása az, hogy mindenbe beleütik az orrukat. Tehát, ha teszem azt találkoznak egy csupor mézzel, azonnal beledugják tövig a fejüket.). A scenariókat viszont nagyon hiányoltuk. Jól van, tenyésztgetünk, tenyésztgetünk, de hol van itt a cél? Igazán kitalálhattak volna öt-hat feladatot, hogy színesebb legyen a játék. (mondjuk egy olyat, hogy időre irtsunk ki egy Homi-tenyészetet, vagy egy olyat, hogy tenyésszünk homoszexuális Homit.) Egy szó, mint száz: minden olyan embernek ajánljuk, aki szereti a hosszú, gondolkodtató játékokat és imádja a kihívásokat. Ügyes kis játék ez, na.

Óhhh/Team-Stöki H2



Minimum hardver: Pentium, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS, Win 95

Kiadó: Warner Interactive
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



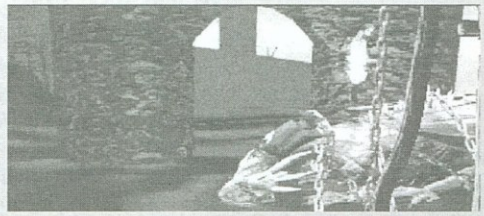
DRAGONHEART
FIRE & STEEL

Legmélyebb tüsszteletünk, hölgyeim és uraim (kicsit meg vagyunk fázva)! Vidám az élet így január **(de hát augusztus van... - Hancu)** tájékán. Vizsgaidőszak, áremelések, maffiaháborúk, csupa móka, kacagás! Éppen ezért kigondoltuk,a közhangulat emelése érdekében írunk valamit erről a nagy rakás **Dragonheart**-ról.

Aki látta a játék alapjául szolgáló filmet (a magyar mozikban **Sárkányszív** néven futott), az bizonyára lepetézett a trükkök kivitelezésén és tökéletességén (*Hancu* kommentárja csak annyi volt, hogy *"Te, ezek a filmesek találtak egy élő sárkányt."*). Na, azt már most tudatjuk mindenkivel, hogy a game esetében senki ne számítson hasonló színvonalú jelenetekre, ugyanis az utóbbi hónapok egyik legrosszabb és legprimitívebb játékával állunk szemben (érdekes, mindig ezt írjuk, ha valamit nagyon le akarunk húzni). Ugyanis, amilyen jó film a **Sárkányszív** (nem csak a trükkök miatt, hanem a viszonylag normális forgatókönyv miatt (amiből hála a jó égnek kihagyták a szerelmi szálat) is érdemes megnézni), olyan csapnivaló alkotás a **Dragonheart**.



Idézek: *"A játékot az **Acclaim** adta ki, ami mondjuk meg is látszik rajta."* Idéztem. Már a borító is meglehetősen nevetségesen fest (már amennyire egy borító tud festeni, ellenben a festővel, aki biztos tud borítani) a rápingált sárkányfejjel. Az oké, hogy a fej még csak nem is hasonlít a filmbeli sárkányhoz (valószínűnek tartjuk, hogy a film készítői nem adták hozzájárulásukat), de talán mégsem egy harmadrangú grafikussal kellett volna valamit odahányatni a papírra. A borító egyébként újabb meglepetéseket tartogat számunkra: A címoldalon ugyanis magyar nyelvű feliratra lelünk (egyébként a -némileg igénytelen- kézikönyv is magyar), mely bőszen hirdeti, hogy *"A sötétség kora még sötétebb lett"* (jól mutat a közvetlenül ezen felirat alatt elhelyezkedő Win 95-logo, hehe...). Miután a programot felinstalláltuk (amint az kiderült, Win 95 kell a drágának), egy autoplay segítségével azonnal indíthatjuk a játékot. Aki még nem kapott hányingert a cégtől már megszokottan darabos, szaggató és semmitmondó, intronak nevezett maszatolástól, az bizonyára lavór után fog nyúlni, amint meglátja a puritán kivitelezésű főmenüt. Egyszerűen nem lehet igaz, hogy az **Acclaim** nem hajlandó 320 x 200-as felbontású grafikánál jobbat alkotni. Oké, oké, ezen is lehet jó dolgokat alkotni, de manapság, amikor új szelek fújdogálnak **(megint bableves volt? -Hancu)**, joggal elvárható, hogy lépést tartson egy cég a fejlődéssel (főleg akkor tud ez idegesítő lenni, amikor a kis felbontás alá megpróbálnak digizni és renderelni, mint esetünkben). Szóval, ott tartottunk, hogy főmenü. Itt csak két menüpontot emelünk ki, mert az összes többi egyértelmű (új játék, töltés, hang és irányítási opciók, kilépés). A **Practice**-ben gyakorolhatunk a film legelső jelenetét feldolgozó pályán, ahol az ifjú király lesz az ellenfelünk (itt nem tudunk meghalni, elvileg az ütéseket gyakorolhatjuk be), a **Password** menüpontban pedig a legutóbbi pályánk kódját gépelhetjük be. A password rész egyébként teljesen felesleges a játékban, hiszen lehet állást is menteni, ráadásul csak ott , ahol passwordot is kapunk (a pályák végén). Biztosan sokat unatkoztak a programozók (a gamét elnézve ez nem is csoda). A pályák végén egyébként újabb menüt kapunk, ahol az állásmentésen és a kódon kívül meglátogathatjuk a boltot, ahol mindenféle stuffokat vehetünk (ilyeneket egyébként a játékban is találhatunk). Ezek után a játékot elindítva már nem fog bennünket nagy meglepetés érni: A főhőssel (*Bowan*-nek nevezik a picikét - szegény *Dennis Quaid* mekkorákat csuklana, ha meglátná, hogy néz ki a játékban!) mindenkit le kell gyakni, és eljutni a pályák végére. És innentől kezdve csak sorolni tudjuk a negatívumokat.



Először is, a játékmenet hiányosságai elbújhatnak amellett a tény mellett, hogy a *Dragonheart* ötvözi a **Golden Axe**-szerű játékok "ütöm-vágom-amputálom" stílusát a **Mortal Kombat**ok "fel-fel-jobbra-hátra-tűz-tűz-le, és akkor a bal lábammal letépem az ellenfél orrát" irányításával. Ennek egyrészt az az eredménye, hogy szinte mindenkit le lehet vágni a guggolás + csapás kombinációval, másrészt -és éppen ezért- az, hogy senki sem fogja használni a többi vágást. Később *Bowan* már nyilazni is tudni fog, de az is csak arra lesz jó, hogy egy-két pályavégi főszörnyet könnyebben leirtsunk. Hogy valami használhatót is írjak, elárulom, hogy a már említett tárgyak mire jók: Először is, mindenféle életerőt (a vastagabb csík) manipuláló cuccokat találhatunk, ezek közül az aranyserleg növeli az életerőt pár egységgel, az ezüstserleg maximálisra turbózza az, a 1UP felirat pedig egy teljes életet ad. Találhatunk még rézserleget, ami sebezhetetlenséget ad, és fiolát, ami a tűrőképességünket (a vékonyabb csík) állítja vissza normálisra. Ha leölünk egy ellenfelet, az eldob némi pénzt, ezen vehetünk a boltban mindenféle tápot. Természetesen fegyvereket is találhatunk a pályákon, köztük háromféle kardot (ideiglenesen tápos kard, véglegesen tápos kard, mágikus teremtmények ellen is használható kard) és spéci nyílvesszőket. A nyílvesszők között van tüzes, robbanó, villámgyors és három irányba lövő. Ezeken kívül még néha utunkba akad egy-egy pajzs (a védelmünk hatásfokát növeli), páncél (szintén) és kürt. A kürtöt csak azután tudjuk használni, miután már legyőztük *Draco*t (ő a filmbeli jó sárkány). Ekkor megjelenik *Draco*, és jól lefújja némi nikotinnal a képernyőn található ellenfeleket (mondhatjuk úgy is, hogy *Draco*-i szigorral jár el.), mire azok vagy megdöglenek, vagy sebződnek. Találkozhatunk még a játékban lovagokkal, akik megnövelik az életerőnk felső határát, és egyéb mellékszereplőkkel, akik újabb ütéstípusokat ajándékoznak nekünk. Ennyi elég is lesz mindenkinek, azt hiszem nem hagytunk ki semmit, inkább rátérek a játék értékelésére.



No, igen. Az **Acclaim** derekas munkát végzett: nem elégedett meg azzal, hogy a játékmenetet elbaltázta, mindent megtett annak érdekében, hogy a hangulatot is megfossza minden lehetséges varázsától. Mással legalábbis én nem tudom magyarázni azt, hogy a játékba beleraktak abszolút oda nem illő dolgokat, csak hogy több ellenfélfajta legyen. Mi szóltunk - aztán senki ne lepődjön meg, ha gólemekkel, druidákkal, csontvázakkal, sárkánysámánnal és szellemekkel találkozik. A pályák végén általában egy leirtandó sárkány várja becses személyünket, holott a filmnek éppen az volt a lényege, hogy már csak egyetlen élő sárkány maradt (*Draco*) az egész világon. Nevetséges hat *Draco* mellett a mezei, hegyi, vízi és még ki tudja, milyen sárkány. Ráadásul, ha a játékot végigjátsszuk, és legalább kilencven százalékra teljesítettük (a százalékot a leölt ellenfelek és a felvett tárgyak alapján számolja ki a program), bonus pályát kapunk egy mocsári sárkánnyal... Kabaré. A játék egyes helyszínei a gonosz király kastélyának a kivételével akármennyi-szer végigjátszhatóak, és mivel a boltban lehet életet is venni, gyakorlatilag bármelyik új pálya előtt feltölthetjük magunkat életekkel. Talán ennek ismeretében az sem csoda, hogy pár óra alatt végigjátszottuk a játékot (igaz, nem sok örömünk telt benne). A grafika annak ellenére, hogy néhol egészen pofás, összességében eléggé csúnyácska, az audioefektek pedig monotonak és ócskák. A játék pozitívuma azonban, hogy van benne uninstall opció, ami megkönnyíti a letörlését.

Talán nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy nekünk nagyon nem tetszett a **Dragonheart**. Véleményünk szerint az utóbbi hónapok egyik legrosszabb gaméja (az 'm' betű helyett esetleg 'n'-t is lehet érteni) volt, és mélységesen fájlaljuk, hogy az **Acclaim** egyelőre nem volt hajlandó magasabbra adni a nívót. Senkinek nem ajánljuk tehát ezt a játéknak szánt baromságot, a filmet viszont mindenki nézze meg, mert ezerszer jobb, mint mondjuk a **Jurisics Park**.

(Arról nem is beszélve, hogy rengeteg szóviccre ad lehetőséget a film. Például: Milyen óvszert használnak a sárkányok? -Hát Drako gumit. Vagy: Hogyan nevezzük azt, ha Draco rágyújt? -Hát : a Sárkány szív. Na, jó, most már lelövöm magam. - Stöki)

H2/Team-óhhh Stöki

Minimum hardver: 486DX2, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS, WIN95

Kiadó: Acclaim

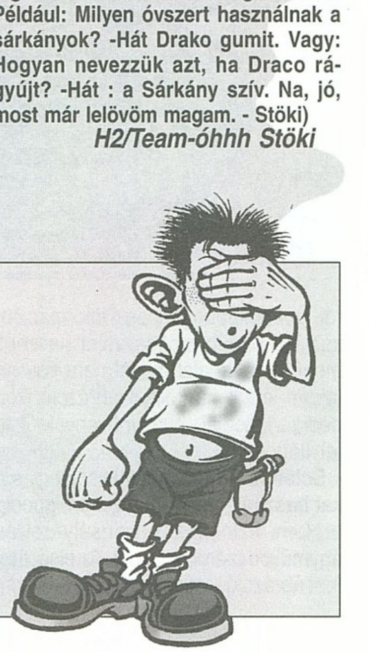
Tesztpéldány: ASPECT

Grafika: ■■■■■

Hang: ■■■■■■

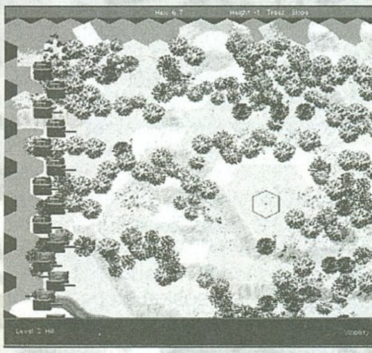
Design: ■■■■■

IQ: ■■■■■■■■



STEEL PANTHERS 2

Hát, gyerekek, úgy látszik, hogy az **SSI** egyszerűen nem tud elnyugodni. Ugyanis, ahelyett, hogy az utóbbi időben talán egy kissé megkopott nimbuszú cég kirukkolna valami igazán nagy dobással, a régebbi játékok sikereiből és folytatásaiból kíván megélni. Ez még nem is lenne baj, amíg olyan játékok születnek ebből a folytatásosdiból, mint a **Fantasy General**, azonban az a helyzet, hogy az ily módon létrejött gamék túlnyomó része inkább azt a nívót üti meg, amit a most következő **Steel Panther II.** is képvisel. Mi ugyan nem találkoztunk a játék első részével, de véleményünk szerint ez azért van, mert a folytatásához hasonlóan annyira középszerű volt, hogy hamar eltűnt a feledés jótékony homályában. Na, mindegy, azért írjunk valamit erről a stuffról, ha már egyszer a *Hancu*ránk sózta.**(maga csak ne panaszkodjon ott, mert mindjárt kap még egy Dragonheart-ot, aztán nézhet nagyokat - Hancu)**



Az *"Acélpárducok kettő"* a **Panzer General**-hoz hasonlóan egy hexatáblás, tankos-helikopteres stratégiai játék, mely szinte semmi újat nem mutat elődjeihez képest (talán egy picit azért szebb lett). Indítás után végignézhetjük a szépen digizett introt, majd a következő főmenü kínálja fel magát:

Scenario: Egy, a program által készített pályát tölthetünk be, és a baloldali nagy monitorról választhatjuk ki, hogy melyik



scenarión akarunk játszani (van vagy ötven darab, szóval egy darabig nem fog unatkozni az, aki úgy dönt, hogy végigjátssza a **Steel Panthers II**-t). A felirat alatt található kapcsolóval pedig kiválaszthatjuk, hogy mégis inkább **Campaign**-t akarunk játszani, vagy inkább betöltünk egy kimentett állást, vagy mégis inkább scenariózunk, vagy esetleg mégis a **Campaign**-t választjuk inkább mégis.

Campaign: Egy teljes hadjáratot vihetünk végig, ha ezt a menüpontot választjuk. Tuljadonképpen nem más az egész, mint hat-hét scenario egymás utáni végigjátszása.

Load a Saved Game: Betöltött állás kimentése (figyelem, az előző mondatban szándékosan elrejtettünk egy apró hibát! A helyes megfejtőket kisorsoljuk egymás között).

Battle: Itt egy gyors pályagenerálást eszközölhetünk, ami azt takarja, hogy a terepet a gép generálja, nekünk csak a szemben álló feleket, a pálya méretét, az évszámot, meg hasonló okosságokat kell megadnunk.

Preferences: Az opció-menü, amiben a hétköznapi dolgokon kívül (zene- és hangopciók) egy-két említésre méltó dolog is megtalálható. Ezek a következők:

General Preferences: Itt állíthatjuk be azt, hogy milyen legyen az animáció (vagy hogy legyen-e egyáltalán), a gép berajzolja-e a hexa-hálót és a lehetséges lépéseket, szóval a generális preferenciákat setupolhatjuk...

Player Preferences: Egységeink különféle tulajdonságait kapcsolgathatjuk ebben a menüpontban, úgymint: lövési pontosság, védettség, minőség (?).

Realism Preferences: Na, ez az az opció, amiben sokan fognak turkálni (főleg az elején), ugyanis itt állíthatjuk be, hogy mennyire lehet valósághű a játék. Kezdők tehát nyugodtan kapcsolják ki a tankcsapdákat **(Ki akarja kikapcsolni a Tankcsapdát!? Az élet a legjobb méreg... - Hancu)**, az aknákat, a lőszerlimitet és a lövésre számolt mozgáspont-büntetést. Persze, egy igazi gameboy csapdákkal és aknákkal telepakolt terepen, 50 %-os pontosságú fegyverrel rohan neki a túlerőben levő ellenfélnek, nehogy azt higgyék, hogy kezdő (az igazi gameboy azonban hamar meg is döglik meggondolatlanságáért.).

Editor: Ebben a menüpontban teljes részletességgel ránk van bízva a pályaszerkesztés feladata, a legutolsó fát is nekünk kell lerakni a térképre. Persze, azért a gép felajánl egy általa elkészített terepet, amit módosíthatunk a saját szánk íze szerint.

Start: A felső kapcsolóval kiválasztott játékmódot lehet beizzítani eme gombbal.

Na, ha ezek után elindítjuk a játékot, a már megszokott hexatáblát és a rajta levő egységeinket kapjuk meg. A képernyő jobb oldalán láthatjuk a játékmenüt, amivel tulajdonképpen a játékot irányítjuk (persze, az egységek mozgatásán kívül, mert az a játéktérben történik). A menü a következő pontokat tartalmazza (csak a legfontosabbakat írjuk le):

VCR Replay: Ha hálózaton keresztül játszunk (merthogy ebben a gaméban ez is lehetséges), megismételtethetjük az ellenfelünk utolsó körének lépéseit.

Go to Next / Previous Unit: A következő / előző egységre ugrik a játék kurzora, és az az egység lesz a képernyő közepén.

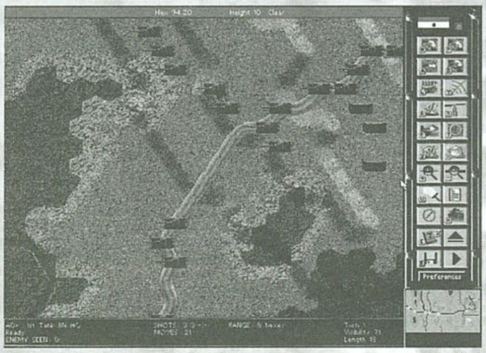
All Formation Mode: Ezzel a gombbal azt kapcsolgathatjuk ki / be azt, hogy csak egységeket, vagy teljes formációkat, harcvonalakat lehessen mozgatni.

Find Next Formation: A következő harcvonalra ugrik a játékkurzor.

Load / Unload Unit: Ha ezt rányomjuk egy egységre, akkor az eltököli az egész kört, viszont feltölti magát lőszerrel.

Set Firing Range: Egy egység vagy egy teljes formáció maximális lövési távolságát állíthatjuk be itt, hexában megadva.

Indirect Fire: Tüzérségi vagy légitámadást intézhetünk a számunkra unszimpatikus arabok / szovjetek / japcsik / Hangyák ellen.



Fire weapons at Target: Azt állíthatjuk be egy egységnél, hogy mekkora tűzerővel és melyik hexára tüzeljen.

Set Direct Fire Target: Egy (csak látható) ellenséges egységre nyithatunk tüzet ezzel az ikonnal.

Attack Hex with Direct Fire: Az előző menüpont vak változata: egy hexára nyithatunk tüzet. Ideális lehetőség a bozótos és az erdő kiirtására.

Create Smoke: A babfőzelék-effektus néven ismert biológiai fegyver. Egy hexára nyomhatunk egy kis füstöt, hogy eltakarja az ott tartózkodókat. Ellenség megzavarására kitűnő eszköz.

Zoom In / Zoom Out: A térképet nagyíthatjuk / kicsinyíthetjük ezzel a két menüponttal.

Clear Dark and Smoke Hex: A játéktérről eltüntethetjük a sötét és füstös mezőket.

Unit Menu: Ha erre az ikonra ráclickelünk, megjelenik egy újabb menü, ahol az összes egységünk állapotát lekérdezhetjük, a nevüktől és a még meglevő mozgáspontjuktól kezdve a lőszerükön és az elszenvedett sebződésükön keresztül egészen a moráljukig és a tapasztalatukig. Hasznos egy menüpont.

Undo Last Move: Az utolsó (csak mozgási) lépést törölhetjük ezzel az opcióval.

Headquarters Menu: A formációkról, harcvonalakról kapunk információkat.

Weapon Encyclopedia: Egy minden részletre kiterjedő lexikont kapunk, ha használjuk ezt a menüpontot, ahol a játékban szereplő összes egység képét és alapvető információit megtaláljuk.

End Game: Kilépés.

Save Game: Körünk végén menteni tudunk ezzel az ikonnal. Ajánlatos sűrűn használni.

Quit Orders Phase: Átadjuk a lépést az ellenfélnek, aki szintén végigcsinálja azt a sok hercehurcát, amit mi.

Hát, ennyi lett volna dióhéjban összefoglalt kis **Steel Panther II**- ismertetőnk. Ezek alapján már aki akar, az el tud szórakozni a játékkal. Mi nem voltunk hajlandóak néhány óránál többet eltölteni vele, mert azon kívül, hogy már a halálig unalmasnak tartjuk ezeket a hexás-tologatós **SSI**-s játékokat, szerény (ámde mérvadó) véleményünk szerint a **General**-sorozat sokkal jobb volt. Már csak ezért is csak olyanoknak ajánljuk, akik a stílus megveszekedett és eltánoríthatatlan rajongói. A grafikára egyébként nem lehet panasz, szépen megcsinálták (bár a **Red Alert** óta egy kissé átformálódott a véleményünk a "szép" fogalmát illetően **(Álljon meg a menet! Te még nem hallottad, hogy tesületileg betiltottam a H2-Óhhh Team-ben a Red Alert-ajnározást!? - Hancu)**, a hangok viszont meglehetősen fantáziátlanok és egy idő után idegesítőek. Az **SSI**-re pedig továbbra is haraXunk, de lehet, hogy meg fogunk békélni velük,ha a **Star General** után majd végre valami eredetibbet dobnak a piacra .

Stöki/H2-Óhhh Team

Minimum hardver: 486DX
8MB RAM, 2x CD-ROM

Kiadó: SSI
Tesztpéldány: ASPECT Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Lighthouse

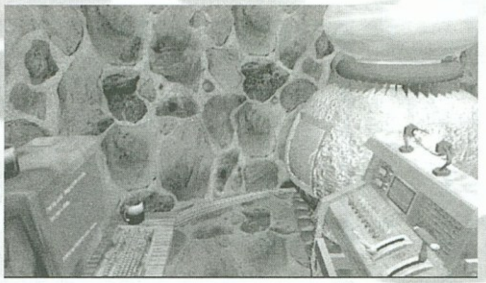


Az előző számban ott hagytuk abba a leírást, hogy elindultunk a tengeralattjáróval első célpontunk, a hajóroncs felé. Mikor elértük, menjünk le a kis tengeralattjáróba (hátul vezet le hozzá egy létra). A második kar lezárja az ajtót, az első pedig elengedi a kis tengeralattjárót. Forduljunk jobbra és húzzuk meg a merüléshez a kart, majd a jobbra lévő kapcsolók közül az elsővel kapcsoljuk be a robotkart. A gömbbel irányíthatjuk kis hajónkat, ennek két oldalán nyomjuk meg az egér gombját, ne pedig rajta a gömbön. Mozgassuk jobbra a gömböt, húzzuk meg a kart kétszer, majd ismét toljuk jobbra a gömböt és húzzuk meg a kart. Az utolsó két lépést még kétszer ismételjük meg, végül húzzuk meg a kart. A hajó orránál lévő nyílásnál merüljünk tovább az egyik kar segítségével, majd forduljunk balra, míg egy kampót nem veszünk észre a falon. A robotkart balra és fel mozgatva, majd kinyújtva szedjük fel a kampót. Menjünk fel, balra, balra, csak a kart húzzuk meg, majd ismét balra, balra, végül csak



a kar, a gömb állítása nélkül. A koponyához érve menjünk feljebb és forduljunk balra. A páncélszekrény elől húzzuk el az alsó deszkadarabot a robotkarral. Balra fordulva egy lyukat látunk a falon. Ebbe tegyük bele a kampót, mire a másik deszkadarab is feldől. Nyissuk ki a páncélszekrényt, majd szedjük ki belőle, ami benne van. Miután visszatértünk a tengeralattjáróra, indítsuk el azt a fő kulccsal, és forgassuk el a középső kis kulcsot. A navigációs asztalon állítsuk be a középső pontot, nyomjuk meg az **Enter**-t, a tengeralattjáró elejében pedig toljuk előre a nagy kart, hogy elinduljunk az erődítmény felé.

Az erődhöz érve forduljunk jobbra, a horgászbottal húzzuk magunkhoz a halat. Menjünk be a várba, a fő vezérlőterembe. Az egyik szerkezetnek a jobb oldalán egy rúd, a bal oldalán pedig egy kar található, ez utóbbit húzzuk meg. A téglákon lévő gépnél húzzuk meg a kart, és tartsuk. A másik karral a szélmalmot indíthatjuk meg, bekapcsolva ezáltal az áramot. Menjünk ki a teremből és kapcsoljuk be a fűrészgépet. Ezzel két hosszú fadarabot kell vágnunk magunknak. A másik asztal alatt vannak deszkák, ezek közül az egyiket négyszer tegyük bele a gépbe.



A vezérlőterembe visszaérve menjünk fel a lépcsőn, fel a toronyba, majd a létrán. Akasszuk a horogra a halat. Másszunk le a létrán és nyissuk ki az ajtót. Hátunk mögött, a szobor aljánál egy kis, zárt fülke van, ide még vissza kell majd jönnünk. Az erődbe visszatérve nézzünk ki az ablakon. Nézzünk fel és le, majd menjünk hátra. Nézzünk ki még többször, míg azt nem látjuk, hogy a szörny elindul a torony felé és eltűnik szemünk elől.

Menjünk be a mögöttünk lévő sötét folyosón, és kezdjünk el a deszkadarabokból hidat építeni. Először a két hosszú fadarabot helyezzük el, majd rá keresztbe a kisebbeket. Menjünk át a hídon, majd fel a lépcsőn. Vegyük ki az ágyú hátsó részéből a szöget, fogjunk meg egy ágyúgolyót, némi puskaport és egy kanócot. Nyissuk ki az ágyú tetejét, tegyük bele a puskaport és a golyót, csukjuk be, majd helyezzük el a kanócot is a megfelelő lyukba. Nézzünk bele a távcsőbe, melyen keresztül a szörnyet láthatjuk, amint a fellógatott halat probálja megszerezni. Gyújtsuk meg az öngyújtót és vele a kanócot. Ezzel a szörnyet elintéztük. Másszunk le, szedjünk össze némi tűzifát, szenet, az öntőformát az asztalról, valamint néhány fémrudat. Tegyük a fát és a szenet a tűzhelyre és gyújtsuk meg. Rakjuk a fémdarabokat az edénybe, helyezzük az asztal közepére az öntőformát, majd húzzuk meg a kart, mire az edény a tűz fölé csúszik. Hagyjuk ott legalább fél percig, majd a karral húzzuk vissza. A gomb megnyomásával önthetjük bele a folyékony vasat a formába. A másik kar segítségével rakhatjuk át a formát a vízbe, és szedhetjük ki onnan. Az így előállított fémdarabot vegyük magunkhoz, és menjünk a vezérlőszobába, onnan fel a toronyba és tovább az ajtón, ahol a szörnyet láttuk. Innen irány a másik torony, ahol egy repülőgépet lelünk. Az asztalról vegyük fel a kulcsot, menjünk vissza vele a másik toronyba, és nyissuk ki a kis fülkét. Vegyük ki belőle a tárgyat és menjünk vele vissza a repülőhöz. Cseréljük le az oldalán található törött alkatrészt arra, amit az imént csináltunk. Az asztal melletti kart húzzuk meg, forduljunk az erőszabályzóhoz és állítsuk a plusz jel irányába.

Menjünk vissza a tengeralattjáróba, fordítsuk el a kormány melletti kulcsot, majd indítsuk be a motort. A navigációs számítógépet állítsuk a felső jelzésre és nyomjuk meg elöl a gázkart.

A vulkánhoz érve forduljunk balra, ahol a gonosz lányt láthatjuk az ablakban. Kattintsunk rá a tárolóra és vegyük fel a dinamitot és az acélvágót. Az utóbbival vágjuk el a kerítés zárját, majd szálljunk fel a vonatra. Mögöttünk található a főkapcsoló, kapcsoljuk be, utána nyomjuk meg a piros gombot, mire a vonat elindul. A fő karral irányíthatjuk előre illetve hátra a szerelvényt, valamint ezzel állíthatjuk le, a közepére click-elve. A szürke

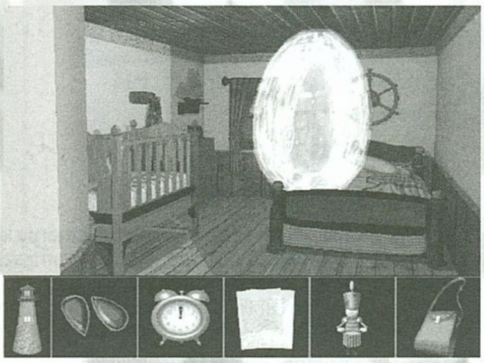


karral válthatunk a vágányok között. A középső gomb az fúróhoz van, a bal felső kapcsolók pedig a kampó és a csörlő mozgatásához. Menjünk addig, míg a vonat magától meg nem áll. A képernyő bal alsó sarkában lévő piros gomb megnyomásával válthatunk más nézetre. A zöld szerkezet karját húzzuk meg, majd a bal alsó gombbal menjünk vissza a mozdonyba. Induljunk tovább, míg ismét meg nem jelenik a bal alsó gomb. Ekkor állítsuk le a vonatot. Egy alagútba jutottunk. Váltsunk át külső nézetre, és az alagút középső részén lévő dobozból vegyük fel a fém rudat. A vonat tárolójából fogjuk meg a franciakulcsot. Az alagútban van egy váltó, tegyük bele a rudat, és a franciakulcs segítségével mozgassuk el a váltót. Menjünk a következő kereszteződésig, ahol külső nézetre válthatunk. Ezt a helyet fogjuk később fő kereszteződésnek emlegetni. Vegyük elő zsebünkből az iránytűt, majd nyissuk ki a kis fa dobozt, aminek segítségével vonatunkat irányíthatjuk át más alagutak felé. Forgassuk addig a kart, míg az iránytű tetejére az N betű nem kerül. Menjünk tovább északra, majd tovább a bal oldali vágányon. (A kereszteződés előtt váltsuk át a mozdonyban lévő szürke kart.) Ha egy szikla kerül elénk a sínekre, azt a dinamit segítségével tüntethetjük el. Előbbutóbb leáll a vonat. Az itteni zöld ajtó a gonosz lányhez vezet, de sajnos zárva van.

Tolassunk vissza a fő kereszteződéshez és fordítsuk keleti irányba (E) a mozdonyt. A következő kereszteződésnél hajtsunk át a váltón, majd nem sokkal utána álljunk le, induljunk visszafelé és váltsunk vágányt. Mikor a vonat magától leáll, szálljunk ki.

Húzzuk meg az első kapcsolót, majd forduljunk jobbra. Amikor a vasajtó felemelkedik, helyezzük a lyukba esernyőnket és menjünk be. Vegyük magunkhoz az esernyőt, sießünk vissza a vonattal a fő kereszteződéshez, onnan folytassuk utunkat észak felé (N). A következő kereszteződésnél a jobb oldali vágányon menjünk tovább, ehhez nem kell semmit se állítani. Miután leállt a szerelvény, szálljunk le, menjünk be a jobb oldali ajtón. A továbbhaladáshoz használjuk ismét az esernyőt. Lépjünk be a gömbbe és a jobb oldali kapcsoló segítségével menjünk le. Egy újabb rejtvény vár ránk, hogy kinyithassuk a következő ajtót. A nyilakat kell forgatni, mégpedig az elsőt, a másodikat, a negyediket és a hatodikat. Vegyük fel a tárgyat a kar segítségével, majd állítsuk vissza a nyilakat, hogy felfelé mutassanak. Menjünk fel. A balról harmadik csövön forgassuk el a kereket, majd utána a hetedik csövön lévőt. Szálljunk vissza a vonatba, és menjünk a fő kereszteződéstől keleti irányba, és ahogy az előbb is tettük, a kereszteződés után tolassunk és váltsunk vágányt. Az ajtót akasszuk ki az esernyővel, az ezüst csövön forgassuk el a tárcsát, majd a kart húzzuk ma-

gunk felé, bekapcsolva vele a mágnest. Forduljunk a vezérlőpult felé, nyomjuk meg a középső gombot és nyomogassuk addig, míg nem sikerül felvennünk egy kődarabot. Toljuk *Amanda* felé a kart kétszer, majd ismét nyomjuk meg a gombot. Szabadítsuk ki *Amanda*-t, majd a vonattal menjünk újra a fő kereszteződésbe.



Fordítsuk keletre a mozdonyt, induljunk el hátra. Előbb-utóbb elérünk egy kereszteződéshez, ahol három vágány találkozik. Miután átjutottunk a kereszteződésen, váltsunk előremenetbe, menjünk át a váltón, álljunk le, tolassunk, és használjuk a mozdonyban lévő váltókapcsolót. Egy hídhoz fogunk jutni. Szálljunk ki, a kampóval eresszük le a hidat, majd a biztonság kedvéért mentsük el a játékállást. Tolassunk, majd álljunk meg, amint az alsó sarokban megjelenik a külső nézet gombja, és szálljunk ki. A vonat szerszámos szekrényéből vegyünk fel egy alkalmas szerszámot a hibás síndarab eltávolításához, és cseréljük ki azt a tőlünk balra található sín egy darabjára. Csavarozzuk vissza, menjünk a fő kereszteződéshez, fordítsuk meg a mozdonyt, hogy kelet felé álljon, induljunk előre, majd tovább a bal oldali vágányon (amelyiken az előbb tolattunk). Mikor leálltunk, a középső gomb segítségével indítsuk el a fúrót és csináljunk egy lyukat a falba. Menjünk be rajta. A satuból vegyük ki a fadarabot, majd kezdjük el összerakni a nálunk lévő tervrajz alapján a szerkezetet. Illesszük össze az 1 és 2 jelű részeket, majd hozzá a 3-ast, utána a 4-est, nyitott szárnyakkal és az 5-öst, nyitott karokkal. Ezután a 6-os következik, csukjuk be a szárnyakat és a karokat a 4-es és 5-ös alkatrészeken, a 3-as darab tetejét nyissuk fel és helyezzük bele a 7-es jelölésű tárgyat. Zárjuk be a tetőt, és rögzítsük a 3-as darab mindkét fém részét. Ezzel készen is vagyunk.

A változatosság kedvéért ismét vissza a fő kereszteződésbe, forduljunk északra, menjünk tovább a jobb oldali vágányon, megérkezve a kapcsolókhoz forgassuk el a negyedik kereket, majd irány vissza a fő kereszteződéshez. Keletre menjünk, vegyük a bal vágányt, majd mikor leáll a vonat, szálljunk ki. A szerszámok közül most a kalapácsra és a dinamitra lesz szükség. Kössük a dinamitot az áramkörhöz, majd az órához. Menjünk át a falba vágott lyukon, onnan pedig tovább balra. Nyissuk ki az ajtót, lépjünk egyet előre. Ekkor megláthatjuk a gonosz lényt. Elkezd mindenfélét csinálni, egy darabig hagyjuk, majd mikor a sárga gép előtti karhoz indul, lőjük le a nemrég összerakott fegyverrel. Menjünk tovább, húzzuk meg ezt a kart, melyet a lény már nem ért el. Az üvegben a gonosz lényt láthatjuk. Nyissuk ki a kalapáccsal az asztal alatt található ládát és vegyük ki belőle a tervrajzokat. *Dr Krick* mellett van egy irányítópult, melyen a bal oldalon lévő, majd a második kart kell lefelé húznunk. A tárcsát forgassuk a második állásba, mire hullámok jelennek meg a kijelzőn. A jobb oldali kar háromszori lehúzásával ébresszük fel *Dr Krick*-et. Mikor befejezte a beszédét, adjuk oda neki Amandát és a tervrajzokat, majd menjünk be a teleportba.

Ezzel végére értünk a **Lighthouse** leírásának. A játék tulajdonképpen szép, egyetlen baja, hogy néhány logikátlan feladvány nehezíti helyenként a továbbjutást. Reméljük, a **Shivers 2** azért túltesz majd ezen.

Dino

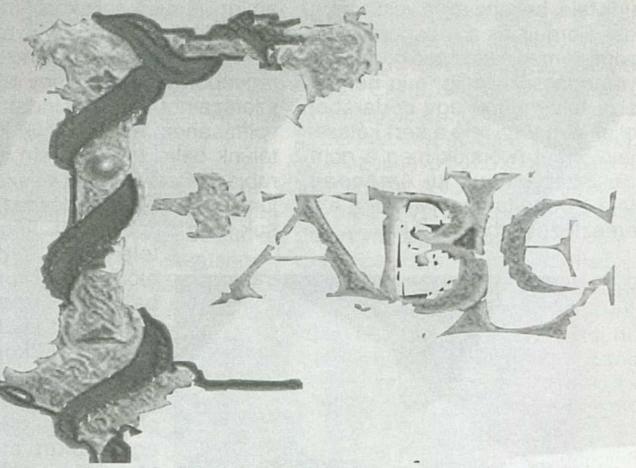
Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

Kiadó: Sierra

Tesztpéldány: Sierra

Grafika:	■
Hang:	■■■■
Design:	■■
IQ:	■■■■■





Fable, azaz mese. Nem mondhatni, hogy túlzottan fantáziadús név egy kalandjátéknak... Szolgáljon a **Telstar** mentségére, hogy legalább tényleg egy mese-játékról van szó, ha nem is a szó klasszikus (= **King's Quest**) értelmében. Vérfagyasztó kalandjaink **Balkhane** (Balkán?) földjén játszódnak, és egyesítik magukban a 4-5 éves gyerekeknek szóló mesék, valamint az ironikus humor jobbfajta tulajdonságait. Ez mind szép, de vajh mely korosztálynak szánták a játékot? Az idősebbeknek szörnyen gyermeteg lesz a történet, az ifjúság pedig a humort nem fogja tudni igazán értékelni. Sok a baj...

Egy igen kellemes animáció és címképernyő után indulhat is a játék. Először egy párbeszédben kell jeleskednünk, ennek hevenyészett interpretációját közreadjuk:

Quickthorpe (azaz mi): *Hát erről van*



szó?

Öreg: *Tartok tőle, Quickthorpe. Oly szomorú, hogy menned kell.*

Q: *Nem lehet, hogy valami tévedés?*

Ö: *Én is feltettem magamnak ugyanezt a kérdést, de sajnos a válasz "nem". A falu többi lakója vagy túl lusta, vagy nem is érdekli az egész. Ha nem felejted el, hogy szellemednek tisztának, szívednek pedig igaznak kell maradnia, akkor van remény.*

Q: *Ez mind nagyon szép, de egyáltalán mit csináljak.*

Ö: *A falu kiválasztott, hogy bejárd ezen átkozott földeket, és megkeresd a 4 rémet, akik **Balkhane** elveszett drágaköveit őrzik. E kövek az emberek jövőjének letéteményesei. Ha megszerzed őket, a falu felszabadul a rémek uralma alól.*

Q: *De azt sem tudom, hogy néznek ki ezek a kövek...*

(Megjegyzés: erős a gyanúnk, hogy a szörnyek azonosítása korántsem olyan nehéz feladat, mint a köveké. úgy tűnik, hősünk nem az a kimondott **Einstein**...)

Ö: *A falu történésze szerint 4 kő van, mindegyik a **Balkhane** egyik alapvető lételemét uralja:*

- *A smaragd a termékenység és a tavasz köve. Felismerhető csodaszép zöld színéről.*
- *A gyémántot talán fel fogod ismerni. Az örökkévalóságot jelképezi, azonkívül a nők legjobb barátja... Mindezen csodák mellett a gyémánt az esőn és a ködön uralkodik.*
- *A zafír egy sötétkék kő, a víz erejét hordozza magában. A legendák szerint egy rusnya Gorgó vigyáz rá a tenger fenekén.*
- *Ott van még a vörös rubint, amely a tűz és az árnyak erejét rejti.*

Mind megvannak valahol. Rajtad áll, hogy összegyűjtsd őket.

Q: *Honnan fogom tudni, hol találom meg ezeket köveket?*

Ö: *Már tudsz a Jégóriásról, aki itt lakozik a falu közelében, és mellesleg a Fagyott Vidék ura. Szinte bizonyos, hogy nála van a smaragd. Korábbi expedíciók tapasztalatai alapján igen valószínű, hogy a Balkhane-on csak három egyéb ország van. Van egy olyan érzésem, hogy ahány ország, annyi szörny, és ahány rém, annyi kő. (A Gorgó pedig feltehetőleg a négy kő közül az ötödikre vigyáz a víz alatt...)*

Q: *Akad esetleg számomra valami utolsó jótanács?*

Ö: *Mindenki áldását bírod. Tőlem pedig egy talizmánt kapsz, amely korántsem csupán egy szerencsés amulett. Meg fog védeni a szellemektől és e földek egyéb gonosz lényeitől is.*

Q: *Na, nekem ennyi elég volt a süketelésből, indulnék...*

Nagyon lírai, nem? Miután emígyen megvilágosodtunk, szólnánk pár szót a külsőségekről.

Lelkesen támogatjuk egyes cégek azon mániáját, hogy játékaikat csakis csodaszépen megrajzolt (nem fotóról digizett/renderelt) grafikával hajlandóak piacra dobni. A képek láttán talán el is aléltünk volna, ha már sikerült volna magunkhoz térni a **Heroes 2** óta. Vizuális érzékeink igencsak el vannak kényeztetve az utóbbi időben... Képzeljünk el egy művészi igényességgel illusztrált mesekönyvet — körülbelül így néznek ki a **Fable**-ben az állóképek.

A hangokkal mostanában nemigen van gond, itt is eltalálták, jó minőségűek. Ugyanez vonatkozik a zenére is — hangulatos, de semmi forradalmi.

A kezelés (természetesen) igen egyszerű. A kurzor alakja aszerint változik, hogy az adott területen épp mit lehet cselekedni. A biztonság kedvéért az alsó sorban a végrehajtandó cselekedetet is látjuk. Az igék:

- **Walk to**: Séta.
- **Look at**: Tárgy vagy valamely környezeti tényező megvizsgálása.
- **Talk to**: Kommunikációs kísérlet. Általában két-három téma közül választhatunk, ezek közül többnyire legalább az egyik provokatív jellegű. Szeressük egymást, gyerekek...
- **Use**: A játékok többségének központi fogalma — valaminek a felhasználásáról van szó...
- **Take**: Egy mozdítható objektum eltulajdonítása. Ha jelen van a tulaj, akkor ne legyünk biztosak benne, hogy jó néven veszi a dolgot...



Ha hősünkre clickelünk, akkor az inventory jön be, itt a szokásos igéket használhatjuk tárgyainkon. Ha valamit csinálni akarunk egy tárggyal, akkor először '**Take**'.

Fontos még az 'Enter' billentyű (esetleg jobb click / bal click **QuickThorpe**-on), ezzel jön elő az **Options** menü — itt minden általános opció össze van zsúfolva egy ablakba.

Nos, legfőbb ideje, hogy elinduljunk utunkon. Hagyjuk el a falu környékét, majd ugorjunk vissza egy percre. Barátnőnkkel találkozunk, aki az ablakból hívogat minket:

Wannette: *Máris visszatértél, édes? Miért nem jössz fel a szobámba? Annnnnyira meleg és kényelmes...*

Quickthorpe: *Sajnos, kicsi madárkám, embereink sorsa a kezembe helyeztetett. És bár lágy szavaid sajgó szívembe marnak, nem tudok... nem hagyhatom magam eltéríteni.*

W: *Hát ha neked ez kell, te kis patkány...* (Távozik.)

Tegyük mi is ezt, mégpedig észak felé. Tovább az úton egy másik hidat találunk. Itt lehet először meghalni a játékban (később még ezernyi alkalom lesz rá), a híd ugyanis nincs éppen a legjobb formában. Beszélgessünk el a túlparton ácsorgó úriemberrel, aki **Little John**-ra emlékeztet, és rengeteg hülyeséget összehord. Menjünk vissza, majd újra irány a híd. Kis János eltűnt, átkeléshez pedig a híd helyett a kicsit feljebb található köveket ajánlanánk.

Hamarosan eljutunk egy öreg kunyhóhoz. A kunyhó elülső oldalán egy lámpa és néhány chili-paprika várakozik türelmesen, vegyük őket fel. Az ablakban egy macska tanyázik — mivel **Quickthorpe** ki nem állja a macskákat, ilyenünk nem lesz. Próbálkozzunk az ablakkal vagy az ajtóval, előkerül egy ronda nagy szellem. Eme szellem következő lépésünk után szépen fejbever, hacsak nem mutatjuk meg neki talizmánunkat, azt ugyanis nem szereti. Bemehetünk végre a kunyhóba.

Odabent korántsem meglepő módon egy boszorkányt találunk. Beszélgessünk vele, majdnem mindegy, hogy mit mondunk (a szépségét ne magasztaljuk, azért neheztel), a Jégóriásra fog terelődni a szó. Iszonyú hasznos infokat mond:

Quickthorpe: *Meg akarom ölni a Jégóriást!*

Boszorkány: *Hát arra biz nem sok reményed van...*

...

Q: *Te tudod, hogy kell?*

B: *Halvány fogalmam sincs...*

...

B: *Olyan vagy, mint egy elveszett gyerek.*

Q: *A látszat csal... Az elveszett gyerekekről jut eszembe, mit főzöl a kondérodban?*

Stb., stb. Az öregasszonynak egyelőre csak annyi hasznát vesszük, hogy engedélyezi ellopott tulajdonainak tartósabb vándorlását. A kunyhóban is van néhány ránk váró tárgy, persze azt ne gondoljuk, hogy az öreglány minden esetben elnéző lesz.

Ismét csak stb., stb. úgy gondoljuk, ennyiből már látszik, miféle game ez a **Fable**. A megnézését mindenkinek ajánljuk, szemet gyönyörködtető, de a játék sem rossz, bár kicsit könnyű. Igény esetén persze szó lehet teljes leírásról is.

Bryan

Minimum hardver: 486 DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB/GUS

Kiadó: Telstar
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



CYBER VISION
1114 Budapest, Eszék u. 2. (a budai Skálánál)
Tel./Fax: 161-3361, 06-20-243-517

Cyber Vision PC CD-s játékok

CYBER STREET
1144 Budapest, Ond vezér útja 25. (az Örs v. terénél)
Telefon: 06-30-526-524

CybeR StReet

NYITVATARTÁS:
Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00
Home Page: www.datanet.hu/cybervision

A legújabb PC-s játékok a legjobb árakon

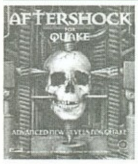
A mi árlistánkhoz nem kell számológép, mert **az árakban az áfa már benne van!**

Ha megtetszettek az alábbi árlistában található **szuper kedvezményes árak**, akkor ne habozz tovább LEGYÉL TAG NÁLUNK – és egy új világ nyílik meg előtted.

Válts 1.000 forintos örökös kártyát – és mindig kedvezményes áron vásárolhatsz!

Vagy ha bizonytalan vagy egy-egy játékban, nem bízol a gépedben, akkor a GOLD kártyánkat ajánljuk, mellyel már ki is próbálhatod a legújabb játékokat.

PC-s játékok

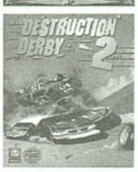




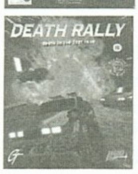












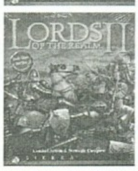
3 Skulls Of Toltecs	9.550
7th Guest	3.550
11th Hour	4.550
Afterlife	5.550
Actua Soccer	3.550
AfterShock For Quake	5.550
AH-64D Longbow	11.950
AH-64D Longbow Mission	7.550
Alien Trilogy	9.950
Archimedian Dynasty	10.950
Armored Fist	3.550
ATF	10.950
ATF – NATO Fighters	5.550
Barbie Fashion Designer	10.950
Beneath A Steel Sky	3.550
Big Red Racing	3.550
Broken Sword	7.950
Bugs	8.950
Cannon Fodder 2	3.550
Championship Manager 2	3.550
Civilization 2	10.950
Civilization 2 Collectors Ed.	13.550
Command & Conquer	9.550
C&C Covert Operations	4.550
C&C 2: Red Alert (angol)	9.550
C&C 2: Red Alert (magyar)	10.950
C&C 2: Red Alert 1000 Mission	5.550
C&C 2: Red Alert CounterStike	HÍVJ
Comanche 2.0	4.550
Congo	3.550
Conqueror AD 1086	5.550
Conquest Of New World Deluxe	9.950
Creature Shock	3.550
Crusader 2: No Regret	9.950
Cyberia	4.550
Cyber Mage	5.550
Daggerfall	9.950
Dark Forces	4.550
Daytona USA	8.950
Day Of The Tentacle	3.550
Death Rally	8.950
Destruction Derby	4.550
Destruction Derby 2	10.950
Diablo	10.950
Dig	8.950
Discworld 2	9.950
Down In The Dumps	10.950
Dr. Brain 4	9.950
DragonHeart	9.950
Dragon Lore 2	9.950
Duke Nukem 3D	8.950
Ecstatica 2	HÍVJ
EF-2000 Evolution	10.950
EF-2000 Mission Tactcom	5.550
Extreme Chess	9.950
F-22 Lightning 2	10.950

PC-s játékok

















FIFA Soccer 95	3.550
FIFA Soccer 97	10.950
Flashback	3.550
Flying Corps	10.950
F1 Grand Prix 2	8.950
Full Throttle	4.550
Gabriel Knight 2: Beast Within	4.550
GeneWars	10.950
Golden Nugget	9.950
Grand Prix Manager 2	11.950
Hardline	7.950
Heroes Of Might & Magic 2	10.950
Hind	9.950
Hoyle Classic Games	5.550
Hunter Hunted	10.950
Imperium Galactica	HÍVJ
Jedi Knight	HÍVJ
Johnny Bazookatone	3.550
Lands Of Lore	4.550
Lands Of Lore 2	HÍVJ
Legend Of Kyrandia	3.550
Legend Of Kyrandia 2	4.550
Legend Of Kyrandia 3	4.550
Lemmings 3D	4.550
Links 386	3.550
Little Big Adventure	3.550
Lords Of The Realm 2	11.950
Lost Eden	3.550
Magic: The Gathering BMage	9.950
Master Of Orion 2	10.950
M.A.X.	10.950
MegaPak 6	8.950
MegaSIxPak	HÍVJ
Megarace 2	9.550
Monkey Island 1-2	4.550
Monkey Island 3	HÍVJ
Nascar Racing	3.550
Nascar Racing 2	9.950
Navy Strike	4.550
NBA Live 97	11.950
Need For Speed SE	10.950
Need For Speed 2	HÍVJ
NHL Hockey 97	10.950
Pandora Directive	10.950
Panzer Dragoon	10.950
Phantasmagoria 2	10.950
Power Chess	9.950
Privateer 2	11.950
Psycho Pinball	3.550
Quake	10.950
Rally Championship	7.950
Rebel Assault	4.550
Rise&Rule Of Ancient Empires	5.550
Rise Of The Triad	3.550
Road Rash	9.950
Sam&Max	3.550

PC-s játékok











Screamer 2	9.950
Sega Rally	10.950
SkyNet	9.950
Space Jam	9.550
SPQR	10.950
Star General	10.950
Steel Panthers 2	9.950
Stonekeep	5.550
STORM	5.550
Syndicate Plus	3.550
Syndicate Wars	5.550
Terminal Velocity	3.550
Theme Park	3.550
Thunderhawk 2: Firestorm	3.550
TIE Fighter Collector CD	4.550
Tilt	3.550
Time Commando	9.550
Tomb Raider	9.950
Toonstruck	9.950
Touche (magyar)	8.950
Tunnel B1	9.550
Under A Killing Moon	3.550
Urban Runner	4.550
US Navy Fighters	4.550
US Navy Fighters 97	11.950
Virtua Cop	8.950
Virtua Fighter	8.950
Warcraft 2 Deluxe	12.950
WarWind	10.950
Wing Commander 3	4.550
Wing Commander 4	8.950
Witchaven 2	3.550
X-Wing Collector CD	4.550
X-Wing vs TIE Fighter	HÍVJ
Z	5.550

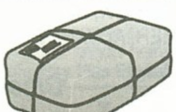
Mulimédia programok







Angol-Magyar Hangosszótár	8.950
Angol-Magyar Műszaki Szótár	17.950
Angol-Magyar Nagyszótár	17.950
Anyanyelvi Könyvespolc	8.950
Clip-DIC Oktatók	5.950
Hatnyelvű Európa Szótár	7.950
Művészeti Lexikon	5.950
Német-Magyar Hangosszótár	13.950
Német-Magyar Nagyszótár	17.950
Nyelvész 1 Oktatók	6.950
Nyelvész 2 Oktatók	6.950
Nyelvmester Angol Oktatók	6.950
Nyelvmester Német Oktatók	6.950
Pic-DIC Képesszótárak	5.950
Révai Nagylexikon	14.950
Tolnai Világtörténelem	14.950
Úton KRESZ Oktató	3.950
Új Akadémiai Kislexikon	13.950
+Microsoft Home termékek teljes köre	



Postai csomagküldés vidékre!

Így már mindenkinek megéri tagnak lenni.
Rendelj otthonról, spórold meg az utánajárás és utazás fáradalmait.
Ugyanis már akár másnap megkaphatod a rendelt programot.

Árlistánk február végén készült, így lehetséges, hogy azóta egyes programok még alacsonyabb áron kaphatóak, illetve számtalan újdonság is megérkezhetett.

Hogy le ne maradj semmiről, kérd postán a legfrissebb, teljes árlistánkat!

ELsőSeGÉly

ALIEN TRILOGY
Az Options menüben a Password opciónál írhatjuk be a következő kódokat a megfelelő pályára ugráshoz:
Level 211 — TQBBBBBB13BB94B2 KLBTLBLMBZJG9BBB
Level 331 — YQBJVBBBF7BB94BB QVBLNBBMB7QK9BBB

AREA 51
Ha 255 életet és 255 egészséget szeretnénk magunknak, DOS parancssorban csináljuk végig a következő lépéseket:
debug options.sav
E 124 FF
E 128 FF
E 12C FF
E 130 FF
W
Q

BEDLAM
A főmenüben a játékos nevének adjuk meg a GOD szót, csupa nagybetűvel. Ekkor játékosunk sérthetetlen lesz.
Ha a */karma* paraméterrel indítjuk a programot, megkapjuk az összes fegyvert és egyéb felszerelést.

BLAM! MACHINEHEAD
Pályakódok a programban:
1.2 Q58NM, LDZCQ, 4HWGE
1.3 TDM75, UH8OT, X06BE
1.4 VO1PP, JCP6V, H4ULJ
2.1 0F20F, 0HX8Y, OE95W
2.2 42W3T, JGK-P, 5K5H7
2.3 VR4T2, 6EZD5, SHCMM
2.4 1NBCX, CXVI6, PA3K1
2.5 ZF0XD, Y5KXJ, Q2NGZ
3.1 2XVSD, AHO3J, S2MF-
3.2 W0J8H, 3Y8-D, -7FRU
3.3 THYDH, 0MZDU, 3CZFK
3.4 1SOJ3, 130BP, V2MW8
4.1 YCTS6, PUUKS, 28SD1
4.2 Q29LH, UDUY4, 21FSD
4.3 WS7Y6, HQPIW, BOFGK
4.4 2RHK4, RB9RU, Z1IT2
Vége UP405, C42R1, 2MP3P

COLD SHADOW
A pályakódok:
ININJA
MUDPIE
HTFOOT
ZEFROG
ARRGGH
DKMPOZ
NOCHNC

DESTRUCTION DERBY2
Névnek írjuk be a következő kódok valamelyikét, ügyelve a kis- és nagybetűkre:
MACSrPOO — Összes pálya
CREDITZ! — Készítők névsora, animálva
ToNyPaRk — Video a készítők névsorával

GENE WARS
Építsünk egy Pulper-t, majd a mérnökkel kezdjük el valamelyik épület továbbfejlesztését (upgrade). Rögtön ezután támadjuk meg az egyik élőlénnyel ezt az épületet, majd a mérnökkel javítsuk meg azt. Ezáltal rögtön fel lesz fejlesztve ezen létesítményünk.

H2O
Pályakódok:
01. KPTVNUQSRT
02. RQROVVPWTQ
03. ORVSTWUKMS
04. PMVXMQXVOS
05. VWRPXPSLQQ
06. UNRUQQQTRM
07. TNOPVSORWT
08. TXRUPRNQWO
09. SSOOQVWNRW
10. XRTNKVNSSV
11. WUNQPMRRWO
12. WUQQRVWSQT
13. RQVRWXTTSX
14. ORPPSORVUO
15. OWNSRORLNT
16. UTUVOMNLSP
17. PXSMSTQVOR
18. QQNRNONVQM
19. PWUSTQKSPY
20. VVPQOSLTPN
21. PSPOONOUOW
22. RQKRYNXNNV
22. RTOTOUXWSW
24. SQQVNPPSOY
25. RMRQSQNLSO
26. XPPMQRONMP
27. SMTUWSWRTS
28. VVMRPKTRUQ
29. TQSUONTSRU
30. LRUUSVRTVT
31. MPPRLVTONV
32. OQROUSLPST
33. RSXUSLRXOL
34. PMWTROQSSS
35. SRUQOWVKWR
36. PRRTWTRSPV
37. NTPURUXUUW
38. NMTPVRPOWW
39. ONKTOPPULS
40. NSWOLQWMLW

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2
Játék közben gépelhetjük be:
911 — Küldetés megnyerése
1313 — Küldetés elvesztése
8675309 — Teljes térkép

MASTER OF ORION 2
Az 'Alt' lenyomása mellett gépelhetjük be a következő kódokat:
EINSTEIN — Összes kutatás
MOOLA — 1000 BC
MENLO — Ez is a kutatással kapcsolatos
ISEEALL — Összes bolygó és játékos látható lesz
SCORE — Pontszám kiíratása

NECRODOME
Nyomjuk meg a 'T' billentyűt, majd üssük be a következő szavak valamelyikét:
EXCALIBUR — Összes fegyver
SMALLROCKS — Maximális töltény
VERYSMALLROCKS — Végtelen mennyiségű töltény
SHRUBBERY — Összes kiegészítő eszköz (gyógyszer, stb.)
SWALLOW — Maximális üzemanyag
UNLADENSWALLOW — Végtelen mennyiségű üzemanyag
RABBIT — Páncél feltöltése
IGOTBETTER — Egészség maximalizálása
KNIGHT — Sérthetetlenség
GIMMESOMESUGARBABY — Összes fegyver és extra tárgy
ALREADYGOTONE — Összes aréna elérhető lesz
ANTIOCH — Összes ellenfél megölése
Ki lehet még próbálni a GRAIL és CAMELOT kódokat is.

NORMALITY
Játék közben gépeljük be: WINDY és üssük le az 'Enter'-t. Ha ezután megnyomjuk az 'F1'-et, a játék bármely helyszínére ugorhatunk. A 'G' leütése után a videorészletek között válogathatunk.

SCREAMER 2
A főmenüben gépelhetjük be ezeket a kódokat:
MRTRK — Összes pálya
TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR — Az egyes csapatok kapnak egy-egy extra autót (Condor, Angels, Wasp, Zeus; mindegyik másikat)

SIM COPTER
Nyomjuk meg játék közben a 'Ctrl'+'Alt'+'X' gombokat, majd a megjelenő téglalapba gépeljük be a következőket:
Gas does grow on trees — Végtelen üzemanyag az aktuális helikopterbe
superpowermultiply — Ha a 'Shift' lenyomása közben forgunk, gyorsabb lesz a játék.
PAMCAREYGOLDMAN — A vezető programozó feleségének fényképe fog megjelenni a hirdetőtáblákon és az autósmozik vetítővásznán.
I'm the CEO of McDonnell Douglas — A helikopter-katalógusban ha megnyomjuk valamelyik számot 1 és 9 között, akkor a hangárunk előtt megjelenik egy helikopter. (1. Bell 206 JetRanger, 2. MD 500, 3. Apache, 4. Bell 212, 5. Schweizer 300, 6. Agusta A 109 A, 7. Dauphin 2, 8. MD Explorer, 9. MD 520N)

SKYNET
Ezeknek a kódoknak a használatához előbb nyomjuk le az 'Alt'+'\' gombokat:
GARBLE — Cheat kódok engedélyezése
SUPERUZI — Super UZI
ARNOLD — Összes fegyver
WHOAMI — Kiírja a nevünket
COUNTERS — Koordináták kiíratása
VERSION — Verziószám

SKULLCRACKER
A játék közben bármikor beírhatjuk a következőket:
CTHIA — Ugrás a következő pályára
ZIP' — Ugrás a következő mérföldkőhöz
MARSUPIAL — Egészség növelése
JETSON' — Idő növelése
BEWITCH — Öt élet
ESHS — Több töltény

SYNDICATE WARS
Ha a szereplőnek a MARK IS GREAT nevet adjuk, akkor az összes fegyvert megkapjuk.
Ha a play.bat file-ba a parancssor végére (úgy kezdődik, hogy @main) odaírjuk a /m kapcsolót, akkor a játékosok felfegyverzésekor a '.' megnyomásával több pénzhez juthatunk.

TIME COMMANDO
Pályakódok az Easy fokozathoz:
Roman — YPTERFGZ
Japanese — NKTOLVIF
Middle Age — VMXYICCB
Conquistadors — FDQLUGGCC
Wild West — ZREHQFIR
Modern Wars — FBTAWPFC
Future — X

TOMB RAIDER
Igy ugorhatunk a következő pályára: Álljunk meg Lara-val, lépjünk a 'Shift' lenyomása mellett egyet előre, majd vissza, ugyancsak a 'Shift'-et nyomva közben. Továbbra is nyomjuk a 'Shift'-et, és forduljunk három kört jobbra, majd az 'Alt'-tal ugorjunk egyet előre.

TOTAL CARNAGE
A játék kódjai:
MODOR, TEACUP, MEMORY, DYNAMIC, MATRIX, HELPME, CRYSTAL, DOOMED, MAJICA, SUNFIRE, SOLO, STATIC, NEURON, MIDNIGHT, RAMA, WARFIRE, THUNDER, GRAFIX, CITY, FOUNDER, MYTH, QUEST, XENON, ULTIMATUM, WEAVE, WATCHER, ADVANCE, PROPHET

Dino

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!

Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár;

Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

Feladó: ____________________

____

____

☐ ☐ ☐ ☐

Bélyeg helye, vagy zárt borítékban kérjük elküldeni

Előfizető vagyok ☐
Nem vagyok előfizető ☐
Előfizetői azonosítási számom:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

PC

Eredeti PC CD-k eladók: DIABLO, X-WING vs. TIE FIGHTER, RED ALERT, DUNGEON KEEPER, PANZER DRAGON, VIRTUA COP; LARRY 7, LANDS OF LORE 2... stb. **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6 Tel.: 2-178-812 (este 6 után).

Eredeti PC CD-k eladók. Toonstruck, Area 51, Flying Corps, Red Alert. **Molnár Péter**, Tel.. 06-20-271-100.

Eladó egy gyári bontatlan MS-software, címe: **How the Leopard got his Spots**. A software segít megismerkedni az afrikai élővilággal meséken keresztül, interaktívan. Irányár: 6000 Ft. **Török János**, 4200 Hajdúszoboszló, Szilfákalja 18/c.

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ csekkes előrefizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: utánvéttel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvéttel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)

... pl. **PC ULTRA 1-6. együtt.** (Ára: utánvéttel 700,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)

... pl. **PC ULTRA 7-12. együtt.** (Ára: utánvéttel 1.400,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 1.000,- Ft)

... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

... pl. **PC ULTRA 1-12. együtt.** (Ára: utánvéttel 2.000,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 1.400,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 2. c könyv** (Ára: utánvéttel 500,- Ft, csak utánvéttel rendelhető, korlátozott példányszámban áll rendelkezésre!!!)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra 1 évre (6 szám). Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek (1.488,- Ft)

Elő szeretném fizetni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadványt. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:

☐negyedévre (2 szám - 1.996 Ft) ☐félévre (4 szám - 3.992 Ft) ☐1 évre (6 szám - 5.988,- Ft)

Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számait. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:

CDU 96/1 (megjelent 96.09. Ára: ~~958,-~~ helyett 790) .... pld. — CDU 96/2 (megjelent 96.12. Ára: ~~958,-~~ helyett 790) .... pld.

CDU 97/1 (megjelent 97.03. Ára: 998,- Ft) .... pld.

Elő szeretném jegyezni ... példányban a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. könyv bővített kiadását (tervezett ára: 990,- Ft).

Várható megjelenés: 1997. június

Egyéb

Játékleírások 100ft/oldal (C-64, PC, Amiga), C-64-hez eredeti oktatóprogram kezdőknek 700ft+postaköltség, játékok 200/disk, nyilvántartó számlázó, és egyéb programok eladók. Válaszborítékért lista. **Földesné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. tel.: 06-56-420-544.

1000 Ft. értékű Wizard's kártyámat (mindkét Wizard's-ba jó) értelmes dolgokra cserélném. Például: PC-X Akták CD, CD ROMTÁR 6., régebbi Republic CD, stb. Ajánlatokat kérek: **Németi László**, 251-96-34. 18h után

AMIGA 500-at, vagy 1200-at veszek tartozékokkal (kártya, winchi) vagy anélkül. **Csernáth Zoltán**, 1171 Budapest, Dalnok u.5. Tel.: 256-17-40.

AMIGA 500 1M Chip RAM-mal, 1.3-2.04 Kickstarttal, Philips sztereo monitorral, winchestervezérlő-memóriabővítővel, 160 lemeznyi játékkal és egyéb kiegészítőkkel 76000 Ft-ért eladó (akár külön is). **Matalik Krisztián**, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11. Tel.: 37/364-387.

MIDI és AUDIO programok (PC), WAV-ok, AWE32 hangszínek (SBK, SF2), SAMPLE CD-k (audio) nagy választéka. Tel.: **(06-42)-314-626.**

Amigához Philips 8833 színes, sztereo monitor eladó, 22000 Ft. Amigához 2 joystick eladó, 1500 Ft. Gyári MK I, Final Fight, Transartica AGA eladó. Amigás lemezek nagy tételben (min 50 db) 50 Ft/lemez áron eladók. **Gazda Zoltán**, 7400 Kaposvár, Kunffy u.27.

Eredeti PC CD-k eladók. GP Manager 2, HMM2, Steel Panthers 2, NBA Live 97. **Molnár Péter**, Tel.: 06-20-271-100.

Keresem PC-re Command& Conquer + missiók, Red Alert, Superfrog című programokat CD-n, vagy 3/4-es lemezen vírusmentesen! C64 alapgép, floppy, nyomtató eladó, külön-külön is. **Földesné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. Tel.: 06-56-420-544.

HELP! Parancssoros (command line) .XM lejátszót keresek SBPRO-hoz, olyat, ami DOS parancsot is tud "kezelni". Lásd Dual MOD Player. Shareware, vagy freeware legyen! Nagyon sürgős! **Németi László**, 1148 Budapest, Jerney u.70.X.64.

C64-re eredeti oktató kezdőknek, játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, számlázók, nyilvántartók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. Tel: 56/420-544.

PC-s, C64-es kódereket, grafikusokat keres az IES! Küldj valami munkát lemezen. Ugyanitt PC-s, C64-es prg.csere. Küldj listát kislemezen és válaszborítékot! **Varga Zoltán**, 9731 Kőszeg, Pf.: 9.

Eredeti PC CD-k eladók. Lords of the Realm 2, Diablo, Larry 7, Tomb Raider. **Molnár Péter**, Tel.: 06-20-271-100.

HARDVERGŐDÉS

HERCULES FAQ

Üdvözlünk mindenkit, akit érdekel a hardware és a vele kapcsolatos kérdések. A múlt számban a **HERCULES DYNAMITE** kártyával kapcsolatban sok kérdés merült fel. Ezeket a kérdéseket most megpróbájuk megválaszolni mindenki okulására.

Gyakori, de némileg már idejemúlt kérdés:
Miért nincs **VESA** slot-os **DYNAMITE**?

A **HERULES** cég már nem gyárt **VESA** slot-os kártyát, mivel már alaplapot sem gyártanak **VESA** slottal. Ennek oka a **PCI** elterjedése, amely szabvány már teljesen átvette a vezető helyet a korábban gyorsnak számító **VESA** illetve **EISA** szabványoktól. Manapság alaplapot már csak **PCI** és **ISA** slottal gyártanak, utobbit elterjedtsége miatt. Itt nem árt eloszlatni egy tévhitet: a **VESA** slot és a **VESA** grafikus szabvány nem ugyanaz! Tehát egy grafikus kártya lehet **VESA** kompatibilis, habár **PCI**-os. A **VESA** kompatibilitás azt jelenti, hogy a grafikus kártya ismeri a **VESA** felbontásokat illetve módokat.

Aki már vásárolt **HERCULES** kártyát még annak is lehetnek érdekes kérdései, például ilyen:
Ha vásároltam egy **DYNAMITE** kártyát és a kereskedő 1 év garanciát adott rá, érvényesíthetem-e az 5 év garanciát?
A válasz tömören: NEM. Egyetlen kereskedőtől sem várható el -és nem is kötelezhető rá - hogy kicserélje azt a terméket amelyet máshol vásároltak a garnciális idő lejárta után. Ahol 1 évet adtak rá ott lehet érvényesíteni a garanciát az esetleges meghibásodás esetén. A kérdés feltevője valószínűleg nem olvasta a **PC ULTRA** előző számát, amelyben többször kitértünk arra, hogy csak ott adnak 5 év garanciát a HERCULES termékekre, ahol az eredeti kártyát és annak is a jelenlegi verzióját árusítják. Ahol ezt garanciát nem adták meg, ott vagy valamilyen elfekvő készletet árusítanak, vagy nem a hivatalos disztribútortól vásárolják a visszonteladók.

Most következzen egy olcsó kérdés:
Noname **ET6000**-es kártyát vettem, használhatom-e hozzá a **HERCULES DYNAMITE** drivereit? (azt hallottam, hogy így gyorsabb lesz az adatátvitel.)

A válasz ismét és tömören: NEM. Egyrészt jogi és erkölcsi, másrészt technikai okai vannak a nemleges válasznak. A **HERCULES** szakemberei éveken keresztül fejlesztették az **ET4000** illetve **ET6000 TSENG** chipsetre épülő kártyákat valamint ezeknek a szoftvereit. Ezeket a tényeket ismerve könnyen belátható miért nem illdomos más által fejlesztett szoftvereket használni nem arra a célra, amire készült. A technikai része a válasznak pedig ismét csak nem, mivel a **HERCULES DYNAMITE** belső szervezése más mint a többi 128 bites kártyáé, és ez a technika is le van védve. Egyébbként itt érdekes megjegyezni, hogy ugyan elcsépelt mondás, de igaz: Olcsó húsnak híg a leve. Sajnos Magyarországon még mindig az első szempont az olcsósság és nem a minőség. Nekünk is szerencsénk(?) volt kipróbálni egy ilyen Noname kártyát, és a tapasztalatainkat összegezve egyetlen szóban is el tudnánk mondani a véleményünket, de sajnos azt a szót nem türi a nyomdafesték. Elég a Noname grafkártyáról annyi, hogy ha 66 Mhz hajtottuk a processzort - mivel az egy **INTEL PENTIUM 133** volt, de lehetett volna 66, 100 166 és 200-as is ugyanis ezeknek a külső órajele 66 Mhz - a kártya erős melegedésnek volt kitéve, majd egy idő múlva túlhevült és lefagyott töle a gép. Kicseréltük egy másikra gondolván, hogy egyedi eset, de a másik Noname is ezt produkálta. Később a Noname kártya forgalmazója ajánlott egy külön ventillátort amivel hűteni kellett volna a kártyát. Természetesen ezt nem fogadtuk el és megköszönvén a segítséget(?) visszaadtuk a kártyát. Talán érdemes volna megfogadni az angoloknak egy igen találó közmondását, miszerint: Nem vagyunk elég gazdagok ahhoz, hogy olcsót vegyünk.

Gyakorta van keveredés a grafkártyák elnevezése körűl, íme egy erre vonatkozó kérdés:
A **HERCULES** nem egy monokróm kártya?

Valóban, az első nagyfelbontású grafikus kártyát a **HERCULES** cég alkotta. Akkoriban még nem volt a PC-knek grafikus képernyője, egyeduralkodó a text üzemmód volt, hiszen kezdetben az **IBM** a PC-t csak egy tanuló gépnek szánta a nagygépek használói számára. Az idő előrehaladtával azonban felmerült az igény a grafikus ábrázolásra pl. üzleti grafikák megjelenítésére. (**Hercules** egyébként egy kisváros **San Francisco** közelében, a cég innen kapta a nevét. A cég kezdetben egy garázsban állította elő termékeit, innen vezetett az út a "grafikus kártyák piacvezető cége" megtisztelő cím felé.)

A következő gyakran feltett kérdés a **HERCULES DYNAMITE**-al kapcsolatban a további bővíthetőség.
Lehet-e a 2 Mb-os **HERCULES DYNAMITE**-ot felbővíteni 4 Mb-ra?

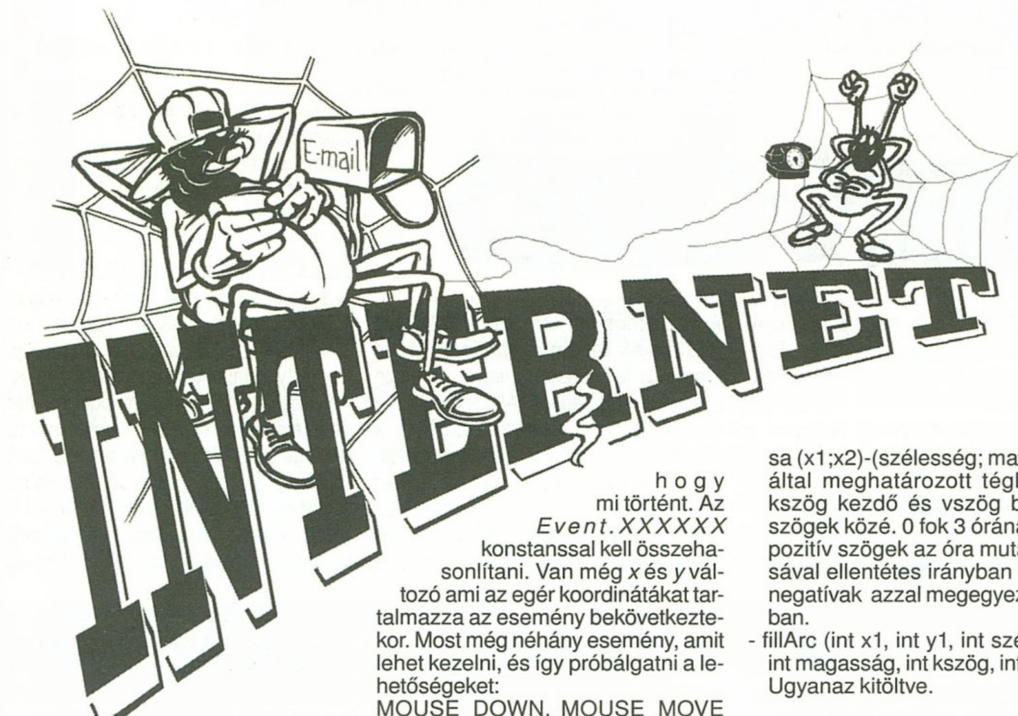
A válaszhoz ismerni kell a **MDRAM** (**Multibank Dinamic Random Acces Memory**) felépítését, amelyet az előző számban ismertettünk. Akkor még azt a választ kaptuk a disztribútortól, hogy a bővítés nem lehetséges. Ez igaz is volt, mivel nem volt bővítő tok a plusz kétszer 1 Mb számára, így vagy az megvette az ember a 4 Mb-os változatott, vagy a későbbiekben nem tudta bővíteni a megvásárolt 2 Mb-os változatot. Azonban a helyzet megváltozott: a novemberi kiadású 2 Mb-os **DYNAMITE**-ok már tokozva készülnek a későbbi bővítések számára. Az **MDRAM** egyenlőre nem mindenütt kapható, de azért rá lehet akadni. Egy másik ide vonatkozó kérdés a további memória bővítésekre vonatkozóan, hogy 8 vagy 16 Mb-os változat létezik-e? A válasz az, hogy egyelőre nem, de ha belegondolunk a 4 Mb-al elérhető maximális felbontás 1600x1200 pixel 96 Hz-nél. Ez bőven elegendő a grafikus alkalmazásokhoz, a **WINDOWS** gyorsításhoz és a játékokhoz a 2 Mb-os változat is tökéletesen megfelel.

Az utolsó kérdés a 64/128 bit kérdését feszegeti, tudniillik hogy:
Hogyan lehet 128 bites kártyát rakni egy **PCI** slot-ba, hiszen az 64 bites a **PENTIUM**-nál is?

Nos, a válasz elég egyszerű, mivel a kártya csak belül 128 bites, a **TSENG ET6000**-es által. Általában ezek a megnevezések - 32, 64 vagy 128 bites kártya - a kártyán található processzorokra vonatkoznak, és nem a számítógéppel illetve az alaplappal tartott kapcsolat sávszélességére. Tehát a kártya a külső kommunikációt az alaplappal 32 vagy 64 bittel tartja, és a csak a belső számításokhoz és a saját **RAM**-jához való hozzáférésekhez használja ki a 128 bit előnyeit.

Nos, ennyit mára a kérdezz-felelek játékról, ha a továbbiakban is van kérdésetek a **HERCULES** kártyákkal, vagy bármilyen más hardverrel kapcsolatban, érdeklődjetek az alábbi címen:

EZ Computer Kft.
Budapest
1113 Tornavár u. 8.
Tel.: 186-2929,
06-30-52-29-29
06-20-39-31-32



Java programozás

(folytatás az előző számból)

Az események minden grafikus felhasználói felületen megtalálhatók, így a Windows-ban és a **Java**-ban is. Tulajdonképpen ezekkel kommunikál a felhasználó a programmal. Azaz amikor felengedjük az egér gombját, meghívódik a *handleEvent* függvény, és kezelni tudjuk ezt az eseményt. Bármi, amit csak el tudunk képzelni, eseménynek számít, sőt, még az is, ha egy ideig semmit nem csinálunk. Ennek az eseménynek a hatására szokott elindulni a képernyővédő a Windows-ban.
Nos, az elején betöltöttük az *Event* objektumot, ezzel tudjuk kezelni az eseményeket. A *handleEvent* metódus paramétere egy *Event* típusú objektum, amit *e*-nek nevezünk. Ennek az *id* mezőjét vizsgáljuk, és ha egy *MOUSE_UP* eseményt találunk, akkor végrehajtjuk a metódus ide vonatkozó részét. Az események közül *switch*-csel választunk. Itt elég lenne az *if* is, hiszen csak egyet keresünk, viszont a későbbi bővítések miatt jobb a többszörös elágazást használni. Ha egy eseményt kezelünk, akkor a *handleEvent* metódus visszatérési értékének *false*-nak, egyébként *true*-nak kell lennie. Még ugyancsak az eseménykezelésen belül újrarajzoltatjuk az ablakot a *repaint* metódussal.
Ezzel befejeződik a program. Ezt a programot ugyanúgy lefordítjuk a **Java** fordítóval, és a már elkészített HTML állományt a ***Netscape Navigator***be betöltve elindul a programunk. Először a lekerekített sarkú téglalapot feketével rajzolja ki a program. Ha egyet kattintunk, a színe átvált fehérre.

Ha az
`n=(n==255?0:255);`
sort kicseréljük
`n=(n==256?0:n+16);`
-ra, akkor a téglalap "fényereje" fog változni, tehát kattintgatással egyre fehérebb lesz a színe, illetve a teljesen fehér után újra a fekete jön.
Az eseményeknek van egy *id* mezője, ezt már láttuk, ez tartalmazza azt, hogy mi történt. Az *Event.XXXXXX* konstanssal kell összehasonlítani. Van még *x* és *y* változó ami az egér koordinátákat tartalmazza az esemény bekövetkeztekor. Most még néhány esemény, amit lehet kezelni, és így próbálgatni a lehetőségeket:
MOUSE_DOWN, MOUSE_MOVE egérgomb lenyomás, illetve mozgatás. MOUSE_ENTER a dupla kattintás.
F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11, F12, HOME, END, PGDN. PGUP az azonos feliratú billentyűk lenyomása.
LEFT, RIGHT, UP, DOWN az azonos irányú kurzorbillentyűk.
KEY_PRESS, KEY_RELEASE egyéb billentyű lenyomása illetve felengedése. A billentyű ASCII-kódja a *key* változóban található. Van egy *modifiers* változó, ami a SHIFT_MASK, ALT_MASK és CTRL_MASK kódok kombinációját tartalmazzák, ezek az adott billentyűk lenyomva tartását jelentik a KEY_XXXX események alatt.

Eddig az események, nézzünk még néhány rajzoló metódust:
- clearRect (int x, int y, int szélesség, int magasság): A megadott téglalap törlése.
- drawRect (int x1, int y1, int x2, int y2): Téglalap rajzolása.
- fillRect (int x1, int y1, int x2, int y2): Téglalap kitöltése. Mindkettő az aktuális színnel dolgozik.
- fillRoundRect (int x1, int y1, int x2, int y2, int xr, int yr): Lekerekített sarkú téglalap kitöltése. Az xr, és az yr paraméterek a kerekítés vízszintes és függőleges átmérőjét tartalmazzák.
- drawOval (int x1, int y1, int x2, int y2): Ellipszis rajzolása a megadott téglalapba, úgy, hogy érinti annak oldalait.
- fillOval (int x1, int y1, int x2, int y2): Ellipszis kitöltése.
- copyArea (int x1, int y1, int x2, int y2, int x3, int y3): Terület másolása az (x1;y1)-(x2;y2) téglalap másolása x3,y3 pontra (ez a bal felső sarok).
- getColor (): Az aktuális szín lekérdezése. Egy *Color* objektumot ad vissza (c = g.getColor();).
- drawPolygon (int xp[], int yp[], int n): N csúcsú polygon rajzolása. A csúcspontok az xp[], és yp[] tömbökben vannak.
- fillPolygon (int xp[], int yp[], int n): Ugyanaz, csak kitöltve.
- drawArc (int x1, int y1, int szélesség, int magasság, int kszög, int vszög): Kör-, ellipsziscikk rajzolása (x1;x2)-(szélesség; magasság) által meghatározott téglalapba, kszög kezdő és vszög befejező szögek közé. 0 fok 3 óránál van, a pozitív szögek az óra mutató járásával ellentétes irányban vannak, negatívak azzal megegyező irányban.
- fillArc (int x1, int y1, int szélesség, int magasság, int kszög, int vszög): Ugyanaz kitöltve.

Néhány szín:
- black - fekete,
- blue - kék,
- cyan - cián,
- darkGray - sötétszürke,
- gray - szürke,
- green - zöld,
- lightGray - világosszürke,
- magenta - lila,
- orange - narancssárga,
- pink - rózsaszín,
- red - vörös,
- white - fehér,
- yellow - sárga.

Ezek a konstans színek. Ha egyéb színre vágyunk, a *Color (int vörös, int zöld, int kék)* konstruktorral készíthetünk újat a példában megismert módon. A színösszetevők 0-tól 255-ig terjednek. A színösszetevőket a *getRed(), getGreen(), getBlue()* metódusokkal kérdezhetjük le, egy *Color* objektumról (*r = c.getRed();*).

Még néhány jó tanács:
A **Java** programokat tartalmazó HTML állományokat nem lehet (a cache miatt) kétszer betölteni a ***Netscape Navigator***be. Ahhoz, hogy egy **Java** programot újra elindítsunk, újra kell indítani a ***Netscape Navigator***t. A 2.0-s változat viszonylag stabilan tudja futtatni a programokat, de ahhoz, hogy elindítsa az állomány betöltése után, meg kell mozdítani az egeret, illetve az is előfordul, hogy a betöltés közben kell mozgatni az egeret, hogy észrevegye magát a program. A CD-Ultrán található 3.0-s ***Navigator*** rendszeresen lefagyott a Sun által készített **Java** programokkal, így azt nem javasoljuk egyenlőre senkinek. Elméletileg az ***Internet Explorer*** is tudja futtatni a **Java** alkalmazásokat, mi nem próbáltuk, mert az első ténykedése az volt, hogy tönkrevágta a Win'95-ünket.
Java programokat a ***Java Editor*** nevű programmal szerkesztünk (ez is rajta van a CD-Ultrán). Ezzel lehet egyszerre szerkeszteni **Java** és HTML állományokat is. A **Project** ablakban viszont meg kell adni, hogy hol található a fordítóprogram (javac.exe) és a böngésző. Sajnos ez sem lehet tökéletes. A fordítást szépen el lehet végezni ezzel a programmal, de a böngésző indítása (legalábbis a 2.0-s ***NN***-nel) nem igazán működik (a böngésző elindul, csak a programot nem találja).
Mire van még szükségünk? Hát egy **Java** fordítóra. Ez (legutóbbi információink szerint) letölthető a www.sun.com-ról, illetve nem is kell olyan messze menni, mert szegeden a math.klte. hu-n (ööö erre a címre nem emlékszünk pontosan) van ennek a szervernek egy mirrorja. Itt nem csak a fordítóprogram található meg (több platformra: Win 95, Sun, Linux (?)), hanem sok egyéb is **Java**-hoz, így dokumentáció hegyek HTML, tex, ps és egyéb formákban, példaprogramok, a **Java** verseny programjai, amit idén rendeztek, és még egy csomó minden. Már kapható a ***MS Visual J++*** Vizuális Java fejlesztő környezet, még nem volt hozzá szerencsénk, de ha olyan, mint a ***VB 4.0***, akkor egészen használható lehet.
Jelezzétek vissza, hogy mennyire érdekel benneteket ez a téma!!!! Addig is jó próbálkozást (illetve szenvedést, mi is szenvedtünk vele eleget), és lehet, hogy még találkozunk ilyen témában.

Csibra Gergő

HTML programozás

Következik a *Végtelen történet* cím alatt is futó HTML programozási tanfolyam befejező része

<TEXTAREA> ... </TEXTAREA>
Többsoros szöveg beadása. Kötelező paraméterek:
NAME = string,
ROWS = n,
COLS = n.

Ld. 2. rész.

<TEXTFLOW> ... </TEXTFLOW>
Opcionális *tag*ek, egy *Applet* helyett megjelenítendő szöveget ad meg. Annyiban különbözik az **ALT** paramétertől, hogy ez külön *tag*, és az *<APPLET>*-en belülre írandó. Ha nem adunk meg **ALT** *tag*et, akkor ez a szabvány szerint kötelező. Mostanra azért sejtheti mindenki, hogy ezt mennyire tartják be...

<TH>
Táblázat fejléce. Paraméterek:
ROWSPAN = n,
COLSPAN = n,
NOWRAP,
ALIGN = left | right | center,
VALIGN = top | middle | bottom | baseline,
WIDTH = n,
HEIGHT = n.

Igen hasonló a *TD*-hez, csak ebben táblázat fejléc van. A paramétereket és egyebeket ld. a *<TD>*-nél.

<TITLE> ... </TITLE>
Fejléc, ld. 1. rész.

<TR> ... </TR>
Táblázat egy sora. Paraméterek:
ALIGN = left | right | center,
VALIGN = top | middle | bottom | baseline.

Továbbiakat ld. a *<TD>*-nél.

<TT> ... </TT>

Fixpontos (teletype) betűt ír elő. Mint már sokszor leírtuk, a fizikai jelölő *tag*ek helyett használjuk a logiaikat, ahol arra van szükség. Ezzel többek között a keresőprogramokat is hatékonyabbá tehetjük. Esetünkben a *<CODE>*, *<SAMP>*, *<KBD>* kódok jönnek szóba. A *<PRE>*-től annyiban különbözik, hogy a többszörös szóközök és újsorok nem jelennek meg.

<UL> ... </UL>
Rendezetlen lista. Paraméterek:
TYPE = disc | square | circle,
COMPACT.

A **TYPE** az egyes listaelemek elején megjelenő "karaktert" szabályozza: tömör kör, négyzet, üres kör. A **COMPACT** szokás szerint tömörebb megjelenítést kér. Mindkét paraméter új, tehát ne számítsunk rájuk!

<U> ... </U>
Aláhúzott szöveg. Értelmes módon a legtöbb grafikus browser nem támogatja ezt a *tag*et, mert nehezen különböztethető meg az aláhúzott szöveg a hiperlinktől.

<VAR> ... </VAR>
Egy változót jelöl, legtöbbször programok tárgyalásakor használjuk.

Hát ezek lettek volna az 1996. október 20-án érvényes HTML *tag*ek. Néhány (SGML) apróséggal vagyunk még adósak:
Az egyiket megpendítettük a *PRE*-nél, hogy bizonyos jeleket csak úgy nem lehet beírni. Nyilván ilyen a '<' és a '>' a *tag*ek miatt, valamint az '&' az ékezetek miatt. Ezeket az '*<*', '*>*', '*&*' szimbólumok helyettesítik.
A második egy ritkán betartott, de fontos apróság: a dokumentumunk kezdődjön a
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2//EN">
sorral. Ez egy SGML deklaráció amúgy. A jövőben ezt – majdnem – helyettesíti majd a *<HTML VERSION = "3.2">*. Ha csak tehetjük, ne hagyjuk a dokumentumunkat HTML verziójelzés nélkül.
Az utolsó apróság a megjegyzések: Egy SGML megjegyzés deklaráció '*<!*' jellel kezdődik és '>' jellel fejeződik be, egy vagy több megjegyzést tartalmaz. Egy megjegyzés '–' jelekkel kezdődik és fejeződik be, és nem tartalmazza a '–' jeleket. Tehát a következők helyes SGML megjegyzések:

<!– Hello –>
<!– Hello – – Hello –>
<!—>
<!—— Hello –>

Az üres megjegyzés tehát '–' jelekkel kezdődik és '–' jelekkel fejeződik be, azaz az üres megjegyzés mindig négy kötőjel! A probléma ott kezdődik, hogy a *<! – – – > Hello – >* is egy legális megjegyzés. Az első megjegyzés üres, a második tartalma *> Hello*. A legtöbb HTML browser a *Hello*-t már megjeleníti, mivel azt hiszi, hogy egy HTML megjegyzés kezdete '*<!–*' és a végződése '–>' vagy csak egyetlen '>' jel.
A probléma ott gyökerezik, hogy néhányan *<!————>* szerű képződményeket használtak a HTML forrásukban elválasztójelnek. Ez néha nem négy többszöröse, így a szabványos browser innentől nem jelenít meg semmit. Ezért a browserek is kénytelen eltérni a szabványtól. Célszerű a következő háziszabályt megfogadni: Egy HTML megjegyzés '*<!–*' jelekkel kezdődik, '–>' jelekkel ér véget, és nem tartalmazza sehol a '–' jelsorozatot (vagy ha mégis muszáj több kötőjelet is írnunk, akkor az négy többszöröse legyen).

WT Pooh

3D rovat

Renderelés

A renderelési eljárások mindig sok kavarodást okoznak. Van aki úgy tudja, hogy... és van aki úgy tudja, hogy... Még a programozók közt is vita tárgya szokott lenni, hogy melyik eljárás mit csinál és főképp hogy azt hogyan. Mi az átlag felhasználók közé tartozunk,ezért nem megyünk bele a programozási részletekbe. Egyrészt mert mi sem tudjuk a részleteket, másrészt mert titeket sem érdekel (reméljük).

Renderelés a mi szemszögünkből:

Először: mi az a renderelés? Ez szokott lenni az első kérdés, de senki nem mondja ki, mert szégyelli, hogy nem tudja. Ezért mi most kérdés nélkül válaszolunk. (Aki tudja mi a renderelés, az se lapozzon tovább!) Leegyszerűsítve a renderelés az az eljárás, ami a - számokkal leírt, "digitális" - modellekből (felületekből, amiknek anyaga, mintája van), beállított fényekből és kamerákból látható, kinyomtatható képeket készít. Ha animálunk (mozgatunk, változtatunk) valamit az időben, akkor több képkockát kell számolnunk (TV-n 25 "darab" tesz ki egy másodpercet). Ezeket frame-eknek hívjuk szép "anyanyelvünkön", angolul. Ezeket a képkockákat aztán összefűzhetjük animációvá, vagy kiírhatjuk - megfelelő eszközök birtokában - videóra (VHS-re, SVHS-re, Beta-ra). Legtöbbször azonban az FLC formátumot használáják PC-n, de előfordul az AVI (amit videora terveztek) vagy a QuickTime is. Természetesen ezeknek a lejátszásához megfelelően erős gép kell (az animáció felbontásától, azaz a képkockák méretétől függ) és megfelelő VGA kártya.
Az első renderelés általában egy kis felbontású állókép. Ezen lehet ellenőrizni a beállításokat (színek, anyagok, fények, kompozíció, háttér, stb.). Ez az első közelítés. Ez soha nem az amire számítottunk, ezért megváltoztatjuk az előbb említett paramétereket és újból kiszámoltatjuk - rendereljük - a képet. Ezt addig ismételjük, amig a kompozíció - a kamera, a tárgyak és a fények viszonya - meg nem egyezik az általunk elképzelttel. Ezután jön a második közelítés, ahol már nagyobb felbontást alkalmazunk. Ebben a fázisban lehet finombeállítani a felületek anyagát, az árnyékokat stb. Ajánlatos ilyenkor csak azt a tárgyat renderelni, aminek a paramétereit állítjuk, természetesen a megfelelő fényforrásokkal együtt.

Ezzel nagyon sok időt spórolhatunk meg. Ezek után harmadik közelítésként érdemes egy teljes felbontású, full-extrás képet készíteni, amin felfedezhetjük a még esetleg jelenlevő hibákat (amik mindig vannak, ezért senki se essen abba a hibába, hogy harmadik közelítés nélkül vág bele egy animáció renderelésébe - ami esetleg egy hétig is eltarthat -, mert érhetik meglepetések). Állókép esetében itt le is zárul a dolog. Már bátran mutogathatjuk a képet mindenkinek. Azonban, ha animációról van szó, akkor még koránt sincs vége a melónak. Animációnál a harmadik közelítés az úgynevezett preview, vagy playblast. Ez olyasmi, mint amikor az animátorok végigpörgetik a vázlatfüzetüket, így ellenőrizve a mozgás dinamikáját (A félreértés elkerülése végett: animátor az, aki papírra, kézzel fázisokat, figurákat rajzol; de az is, aki tárgyakat mozgat egy fényképezőgép előtt, és a fázisokat filmen rögzíti. A számítógépes animátorok is megoszlanak 2D és 3D animátorokra, ők a CG - Computer Graphics - animátorok. Nem mindegy!). Tehát a harmadik közelítés, avagy preview általában egy olyan animáció, aminek a képkockái nem rendereltek - a hagyományos értelemben véve -, hanem olyan képek, mint amilyeneket a szerkesztőablakban lehet látni - ú.n. wire-frame -, de lehetnek akár primitíven rendereltek is (no fény, no smoothing, no anti-aliasing, no fx, stb.).

Ezzel érhető el, hogy akár pár perc alatt megkaphatjuk a teljes animációt, amin leellenőrizhetjük a mozgásokat, a lendületet. Sok animáció azon bukik meg, hogy a készítője elkapkodja (vagy nincs rá ideje!) és nem készít preview-t, ezért elveszti az egész a dinamikáját; pedig lehet, hogy amúgy nyerő lenne... Animációknál van még két próbarender-fázis: az egyik amikor p.l. 5 vagy 2 képkockánként teljes, vagy félfelbontású képet számoltatunk (ahogy az időnk és a türelmünk engedi), így ellenőrizve az anim-ot (l.k.: animáció röviden). A másik, amikor minden képkockát renderelünk, de nagyon kis felbontásban (p.l. a végleges felbontás negyedében). Nos ezek után - némi wincsi-hely felzabálását követően - még több wincsi-helyet zabáltathatunk: mégpedig a végleges animáció renderelésével. Ennyi közelítés és javítgatás után se higgyük, hogy hibátlan lesz a "végleges" render. Tudniillik, ilyenkor jönnek a mindeki által szeretett renderelési hibák, rendellenességek. Nos ezek kiküszöbölése nagy gyakorlatot, felkészültséget, rátermettséget és nem kevesebb szerencsét kíván. Mindenkinek sokat kívánunk az utóbbiból!
A tanulság: kis géppel csak igen rövid animáció készítésére vállalkozzunk, különben az idegrendszerünk mehet rá...

Helyesbítés:

Ezennel szeretnénk helyesbíteni a múltkori tévedésünket, miszerint "PC-re nincs spline-os program (legnagyobb sajnálatunkra)", mert VAN. Ilyen például az Amigáról származó Real3D (amit már említettem), a Caligary TrueSpace és a Silicon-os Softimage 3D. Ezen kívül "fél-spline"-os még a NewTek cég Lightwave 5.0-ás programja és az Autodesk 3D Studio MAX nevű "remekművé".

Ezek azért "fél-spline"-osak, mert a modellek maguk nem spline-okból (parametrikus görbékből) állnak, csak azokból születnek. Ezért jónéhány trükköt/effektet/modellezési lehetőséget sajnos mellőznünk kell, amíg nem veszünk 128MB RAM-ot, egy Pentium 200 Pro-t, egy Matrox 3D gyorsítós VGA kártyát (Open GL támogatással), egy Windows NT-t és egy Softimage 3D-t (azonban "komoly" embereknek ennyi pénzért inkább egy kisebb Silicon Graphics munkaállomást ajánlunk, mert azoknál ez a minimum hardver (lásd O2) és ráadásul bővíthetőek...).

Lécz Balázs (leczb@usa.net)
Opovszki Sándor
(san@fules.c3.hu)

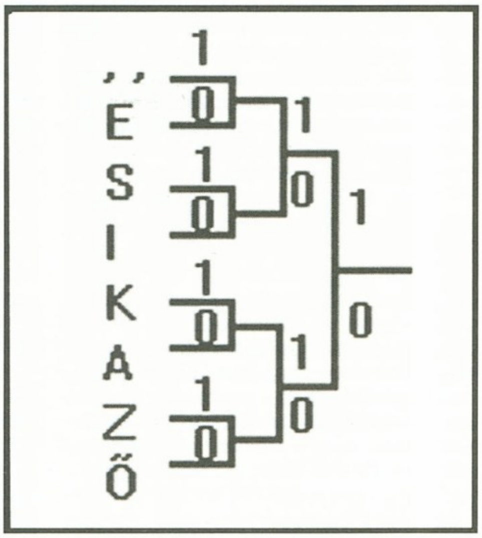
USER ROVAT



Szeretnénk az újév alkalmával új stílussal indítani. Ez mit jelent? Azt, hogy mostantól kezdve egy cikken belül egy témáról lesz szó, amit a lehetőségekhez képest bőven és érthetően fogunk kifejteni. Azért ha valakinek kérdése lenne, nyugodtan lehet levelet írni. A tömörítésekről lesz szó az elkövetkezendőkben, mivel egy barátunk felhívta rá a figyelmemet, hogy eléggé rövidre, és számára érthetetlenre sikeredett az a cikk. Mivel van benne valami, ezért igyekszünk a hibát kijavítani. Tömörítés. Aki még nem hallott más algoritmusokról, mint pl. a Huffman vagy az LZW, annak elsőre valószínűleg az jut eszébe, hogy az egymásután többször ismétlődő jeleket megszámolja, és a jelet, illetve a darabszámot tárolja el. Ez gyakorlatban így néz ki:

AAAAAAAAAAALMA - ez az a szó, amit letömörítünk. Megszámoljuk, hogy hány darab A van egymás után: 11 db. Mivel a 11 egy byteon ábrázolható, így a 11 darab A betű összesen 2 byteon is eltárolható. A letömörített szó így néz ki: A+A 11-es ASCII kódú karakter+LMA Azaz összesen 6 karakter hosszúságú lett a szó. A kitömörítéssel viszont annál nagyobb gondjaink lennének, mivel azt nem tudjuk megállapítani, hogy melyik karakter jelenti a darabszámot vagy a kitömörítendő jelet. Ez elég nagy gond, de nem megoldhatatlan. Az egyik lehetséges megoldás az, hogy a letömörítendő sorozatban megvizsgáljuk, hogy melyik karaktert nem tartalmazza, és azt használjuk jelzésként. Az előző szóban nem volt pl. B betű, így tudjuk, hogy ezt lehet jelzésnek használni: BBA+A 11-es ASCII kódú karakter+LMA Miért van szükség arra, hogy kétszer ki legyen téve a B? Azért, mert az első B azt jelenti, hogy ez az a jel, ami a tömörítést megelőzi, a második B pedig már a kitömörítendő részt jelzi. -gy viszont 8 byte lett a letömörített szó mérete. Ez egészen jónak tűnik, de ez a tömörítés igazán képeknél használható csak, és ott sem mindig a legjobb hatékonysággal. Elvégre egy szöveg általában nem tartalmaz sok ugyanolyan egymásután ismétlődő betűt. Viszont ez az a módszer, amit a PCX tömörítés használ, igaz egy kissé más formában. Ott ugyanis a jelzést nem egy külön byte tárolja, hanem a byte felső két bitje. Azaz, ha a byte 192-vel egyenlő vagy nagyobb, akkor tömörített. A 192 egyébként a felső két bitet jelenti: 128+64=192. Ezekután a felső két bit feleslegessé válik, mivel csak az alsó 6 bytera van szükség, ami a darabszámot tárolja. A következő byte a kiírandó jelet tárolja. Amennyiben nem történt tömörítés, úgy egyszerűen csak ki kell írni a beolvasott byteot az aktuális videocursor pozícióra. A paletta a file vége előtt kezdődik 769 byteal. Amennyiben ez a byte egyenlő 12-vel, akkor tényleg a paletta következik, ha nem, akkor gondok vannak. A fejléc 128 byte hosszú, ezután jön a képadat, majd a paletta. A palettáról csak annyit, hogy el kell shifttelni 2-vel balra. Egy kis trükköt is elárulok: ha a palettát akarjuk feltölteni, akkor nincs szükségünk ciklusokra, mert a BIOS egyik interruptja biztosítja számunkra ezt a funkciót. A megadás módja:

mov ax,1012h; A bios funk-ció illetve alfunkció megadása
xor bx,bx; a bx törlése, mivel ez az első állítandó színregisztert adja meg, ami jelen esetben a 0
mov cx,256; 256 darab szín-ről van szó, 3*256=768, mivel RGB összetevőkben van megadva
mov dx, offset paletta; a pa-lettát eltároló tömb offsete



int 10h; a funkció meg-hívása

Most már láthattuk, hogy hogyan működnek az egyszerűbb tömörítések. Ezekután nyugodtan belekezdhetünk a komolyabb tömörítések tárgyalásába. Az előző tömörítések lényege az volt, hogy a sokszor egymásután következő jeleket használta fel, hogy csökkentsen a méreten. Az LZW algoritmus is valami hasonló elven működik, de sokkalta jobb tömörítési aránnyal. Most mégis a HUFF-MAN kódolásról lesz szó. Egy példán keresztül igyekszem levezetni a tömörítést, így talán érthetőbb lesz. A tömörítendő szöveg: ESIK AZ ESŐ. Első lépésként ki kell gyűjteni az összes jelet, majd el kell készíteni a bináris fát, amit az 1. kép ábrázol. A két vessző a SPACE-t szimbolizálja. Az ágrajz alapján minden egyes kigyűjtött betűhöz megtudunk adni egy kódot a fa ágaira írt számok alapján. Nem kell mást tennünk, csak a gyökérből el kell indulni a fa levelei, azaz a betűk felé. Ennek megfelelően a SPACE az 111 kódot kapja, míg az E az 110-t. -gy egy kódtáblát kapunk, ami alapján már le is lehet tárolni a letömörített adatokat. A letömörített szöveg bitekben így néz ki: 11010110 00111110 10011111 11010100 0 Lebontottam byteokra, hogy jobban látszódjon: a 11 betűből álló szöveg mérete 5 darab betűre csökkent. Persze ez nem a valós méret, mivel a kitömörítéshez a kódtáblát is le kell tárolni, ami jelentősen megnöveli a méretet. Ezenkívül még egy fontos dolog kimaradt, mégpedig a kitömörítés. Ez természetesen elég egyszerű, mivel a biteken végigmenve egyszerűen azonosítani lehet a kódtáblában a betűket. A HUFFMAN algoritmus nagyon hatékony, de van két hibája: az egyik, hogy amennyiben a tömörítendő adat a 256 darab ASCII kódot tartalmazza, úgy azt nem lehet letömöríteni. A másik nagy hiba, hogy memóriaigényes. Ugyanis fel kell építeni a fát, el kell tárolni a letömörített adatokat, stb. Viszont kisebb trükkökkel ez is kicselezhető, így ezekből sorolok fel most párat: 1- A fa mérete maximálisan 510 byte, persze ehhez még hozzájönnek a pointerek méretei, viszont ha rekurzívan oldjuk meg a fa felépítését, akkor a gyorsaság mellett megspóroljuk a pointerekkel való foglalkozást. 2- Ha már lekódoltunk egy byteot, azaz érthetőbben fogalmazva: a kódokból már van egy byteunk, akkor azt írjuk ki egyből, mivel így összesen 1 byteot foglal a memóriából az egész letömörített kód. -gy viszont nagyon lassú lesz az eljárás, ezért én inkább a pufferes változatot ajánlanám mindenkinek. Ekkor egy memóriaterületre tömörítjük le az adatokat, és csak a puffer beteltekor írjuk ki a háttértárolóra. 3- Ha az összes ASCII kódot tartalmazza az adat, akkor elméletileg nem lehet letömöríteni. Pedig erre is van megoldás: bontsuk kisebb darabokra az adatot, méghozzá úgy, hogy legalább kettő jel ne legyen megtalálható egy darabban. Ebben az esetben viszont darabonként különböző kódtáblákat kell készíteni. Azt hiszem, a HUFFMAN kódolásról ennyi elég. Forráskódot nem mellékelek, mivel a mérete miatt két cikket is kitöltene. Inkább írja meg mindenki maga, avagy szerezze be a SWAG nevű rutingyűjteményt, az tartalmaz ehhez felhasználható programokat. A tömörítés témánál maradva most azzal folytatom, hogy hogyan lehet különböző tömörítők(pl. ARJ, ZIP, LZH, stb.) által letömörített fileokat azonosítani. Most egy forráskód következik, amit az előbb említett rutingyűjteményben találtam, így nem volt szükség arra, hogy saját magam írjam meg a programot.

```
Uses Crt; Type ArchiveType =
(ARJ, ZIP, UC2, LZH, UNKNOWN);
{Ez egy felsorolás típus az archív
file típusának meghatározásához}
Function GetArchiveType (Name :
String) : Archivetype;
Var F : File;{A file pointer} Buf:
Word;{Az azonosításhoz egy
átmeneti változó}
1 StrBuf : String [3]; {Az LZH
azonosításához egy 3 karakterből
álló string változó}
Begin
GetArchiveType := UNKNOWN;
{Az alapértékként ismeretlen a
vizsgálandó file típusa} Assign
(F,Name); {Hozzárendeli az F
pointerhez a NAME-ben eltárolt file
nevét} FileMode := 0; {A filemód
átállítása 0-ra}
Reset (F,1); {A file megnyitása}
If IoResult <> 0 Then {Ha nem
sikerült megnyitni a file-t, akkor ez a
kifejezés igaz lesz} Begin
Write ('Unable to access file - ');
WriteLn (Name);
Exit;
End;
BlockRead (F,Buf,2); {2 byte
beolvasása a Buf változóba}
If Buf = $EA60 Then {Ha ez
egyenlő $EA60-el, akkor ARJ-ről
van szó} Begin
GetArchiveType := ARJ; {Az
archive típus ARJ} Close (f);
{Bezárja a file-t} Exit;{Kilép az
alprogramból}
End;
If Buf = $4b50 Then Begin
GetArchiveType := ZIP; Close (f);
Exit; End; If Buf = $4355 Then
Begin
GetArchiveType := UC2; Close (f);
Exit;
End;
BlockRead(F,StrBuf[1],3); StrBuf[0]
:= #3;
If StrBuf = '-lh' Then Begin
GetArchiveType := LZH; Close (f);
Exit;
End;
End;
Begin
Clrscr;
Case GetArchiveType(paramstr(1))
of
ARJ:Writeln('Arj'); ZIP:Writeln('Zip');
UC2:Writeln('UC2');
LZH:Writeln('LZH');
UNKNOWN:Writeln('Unknown');
End;
End.
```

Amint látszik, a forráskód nagyon egyszerű, úgy gondoltam, hogy ehhez a témához nyújtok segítséget a következő táblázattal:

A Format oszlop a különböző fileok azonosítóit tartalmazzák, az OffSet a fileban azt a pozíciót, ahonnan a megadott ASCII Sequence kiolvasható. Ezek alapján már azonosítani lehet a 7 féle tömörített file-t. A most következő forráskód a titkosítással van kapcsolatban. A legegyszerűbb titkosítás szerintem az, ha az adott szöveget átXORoljuk egy számmal, majd a számot eltároljuk. Ha vissza akarjuk alakítani a lekódolt szöveget az eredetire, csak annyit kell tennünk, hogy az átXORolást ugyanazzal a számmal még egyszer elvégezzük. Erre mutatok egy egyszerű példát, ami csak egy számot titkosít, majd egy komolyabb encryptor eljárás következik.

```
Var i:byte; {Ebben a változóban
tárolom el a titkosítandó számot}
Begin Readln(i); {Bekérem a
számot} Writeln(i); {Ez itt talán
egyértelmű: kiíratom az eredetit}
i:=i xor 14; {Itt letitkosítom, a 14 az a
szám, amit felhasználok hozzá}
Writeln(i); {A letitkosított számot
kiíratom}
i:=i xor 14; {A vissza-alakítás
történik itt} Writeln(i); {A
visszakódolt számot kiíratom}
End.
```

Az előző példa nagyon egyszerű volt. A most következő sem olyan nehéz, így az algoritmus megértését rátok bízom. Felhívnám a figyelmet az alábbi sorra, ez ugyanis az egész lelke:

```
S[X] := Chr(Ord(S[X]) XOR
(Random(128) OR 128));
PROCEDURE EnDecrypt(VAR
S:String); VAR X: Byte;
BEGIN RandSeed := Length(S);
 FOR X := 1 TOLength(S) DO S[X]
:= Chr(Ord(S[X]) XOR (Ran-
dom(128) OR 128));
END;
VAR S: String;
BEGIN Write(írjál be egy szöveget:
');
Readln(S);
EnDecrypt(S);
WriteLn;
WriteLn;
Writeln('A titkosított string: ', S);
EnDecrypt(S);
WriteLn;
WriteLn;
Writeln('A visszaalakított string: ',
S);
END.
```

Erre a kis rutinra a már említett SWAG nevű gyűjteményben bukkantam rá.

Ajánlom mindenkinek a figyelmébe, mivel minden programozói témával kapcsolatban tartalmaz forráskódokat. A cikk végére hagytam azt a kérdést, ami engem is sokáig foglalkoztatott: hogyan lehet detektálni a busztípust. Ennek a megoldására is találtam egy forráskódot, amit most megosztok veletek. Viszont nem kommentezem fel, mivel a program működése eléggé nyilvánvaló, nem kell más hozzá, mint az utasítások ismerete. Következzen a programlista:

```
procedure getbustype; var works:
boolean; data_seg: word;
data_ofs: word;
test: string[4]; bustype:string;
begin
bustype:='';
works:=false;
if not works then              {EISA}
begin test:='EISA';
test[2]:=chr(mem[$f000:$ffd9]);
test[1]:=chr(mem[$f000:$ffda]);
test[4]:=chr(mem[$f000:$ffdb]);
test[3]:=chr(mem[$f000:$ffdc]); if
test='EISA' then
begin
works:=true; bustype:='EISA';
end;
end;
if not works then              { MCA
}
begin
asm
mov ah,0c0h
int 15h
cmp ah,0
jnz @nope
mov works,true
mov data_seg,es
mov data_ofs,bx @nope: end;
 if works then if
(mem[data_seg:data_ofs+5] and
2)=2 then bustype:='MCA'
else works:=false;
end;
if not works then              { PCI
}
begin
asm
mov ax,$b101
int $1a
cmp ah,00
jne @nope
mov works,true @nope: end;
if works then bustype:='ISA/PCI';
end;
if not works then
bustype:='ISA';   {ISA ?}
Writeln(bustype);
end;
Begin Getbustype; End.
```

Ennyi sikeredett mára. Arról inkább nem írok, hogy mi lesz a következő cikkben, mert úgy tűnik, nem igazán sikerül tartanom magam a beígértekhez.

Egy biztos, a protected módról mindenfékeképpen lesz szó a közeljövőben.

Fec/Ori0n Design Team

Jó fej aki jól fej. Eme mélyreható közhellyel igyekszek eloszlatni azon pletykákat, miszerint meghaltam, elloptak, kirúgtak stb. Itt vagyok tejes életnagyságban. Az, hogy itt is ott is feltűnök néha, annak talán az az oka, hogy a PCU-n végigballagott a ritkítóolló, és nem szeretem, ha üres a zsebem. Na de félre a komolyságokkal, az e (3)havi 2 oldalból (majdnem) 1 lett, 1 litván és talán 2 észt. Ebből nem arra kell következtetni, hogy sohasem voltam ott, ahol az észt osztották. Ezt az is alátámasztja, hogy a múltkor kaptam egy levelet, amelyben engem zavargattak holmi szakmai stuffokkal. Miután a környéken nem volt hozzáértő egyén, nekem kelett áthidalnom a problémát (a Com-Ware becsületén nem eshet csorba). A problémás eset tárgya a COM 1 port volt, pontosabban arra kértek választ tőlem, mi lehet az oka, hogy nem működik a soros port. Saját példámat tudtam javasolni, ami abból áll: szedd szét az egered, rázd ki belőle a golyót, töröld le róla a soros port, és meg fog javulni a soros port. Párhuzamos porttal még nem próbáltam, de gyanítom, hogy két egeret is meg tudnék pucolni. Nos, lássuk e havi áldozatainkat:



Szájkó-Májkó! Csőváz! Csali! CoVboy +1.75(&Szakállas)
(<- Hatásszünet)
(Legmélyebb tiszteletem Neked, és a hatodik A. osztály minden tanulójának - CoVboy)
Először is egy fontos bejelentés:
Kevés a Getto GFX az újságban!!! Mi van má'? Kevés a CoVboy posta (2 oldal a duplaszámban, ez k**** kevés!) Tessék intézkedni! Több CoVboy-t az újságba, több sört a hűttőbe (ez nem hejesírássi hiba!)! Demokrácia(?!), szavazzunk! Nna ez egyértelmű, ezentúl a CoVboy Posta a PöCe Ultra mellékleteként jelenik meg havonta min. 6 oldalon. De! Ez csak akkor jöhet létre, ha minden olvasó küld 1 doboz (de legalább három üveg legyen abban a dobozban!) sört. Cím: Szegényház, Kisbér, Csóresz u.1. félemelet, a női WC mellett jobbra. Látod, CoVboy, miket el nem intézek neked?
(Itt néhány bekezdés az időjárással foglalkozik, nem érdekes)
Apropó, ha már itt tartunk, azt írtad, hogy a CoV huszonvalahány számáig együtt hajókáztatok a Lajával, de aztán arrább (vagy arrább?) eveztél, így minden ez a 48-49. számig, amikoris újból egyesítettétek erőiteket. Akkor ez idő alatt ki a vér csinálta a levelezést, ugyanis akkor is CoVboy Posta néven ment? **(Hát erre nagyon aktuális választ tudok adni: A köztes időben ÉN követtem el a Postát. Most már okosabb lettél? - CoVboy)**
AAAhhhhh (nem élveztem el, csak ásítottam). Valahogy így AM 4.27-kor elég fáradt tud lenni az ember (hát még én).
Na mára ennyi. Elköszön, és jókívánságaival elköszön:
GanXsta Volu-Me, Valahol
CoVboy: Javaslatodat előtártam, azonban nem hiszem, hogy osztatlan sikert arattam, amikor a hűtőszekrény térfogatának meghatározására olyan matematikai összefüggésekkel álltam elő, amely x db. kifordított üres sörösüveggel fordított arányban határozta meg ezt a mértéket (természetesen x tart a végtelenhez)

Kedves CPU & Artúr !
Megéééérkezteeem !!! Itt (újra) GAZE & Tsai!
Hosszú, végtelenül hosszú időt töltöttem az árnyékvilágban! (...) **(Az árnyékszékre gondoltál, vagy a szék árnyékára? - CoVboy)** Egy élettelen fagyott pusztaság, ameddig a szem ellát **(Mit csinált Sam Ellával?)**. Az egyetlen objektum, ami ellenállni látszik, és gyökereit makacsul a földbe mélyeszti, egy korcs, megfeketedett, étettelennek tűnő fa. Valahol a távolban szél támad, és néhány másodperc alatt ideér, s kinyújtja halálos ujjait. Pillanatokon belül valami vastag, csillogó kék réteg lepi be a fát. Eltelik egy szívdobbanásnyi idő. Egy fülsértő csikordulás, és a fa apró darabokra robban szét. Darabjai csilingelve érkeznek egyenként a betonkeménységű talajra. A távolban feltámad a szél, s közben mintha elkárhozott lelkek karát hallanánk, akik fájdalmukat kürtölnék szét a világba. De hirtelen fény támad, s a mindig koromsötét égbolton át, egy vakítóan fehér fénycsóva csap a földre... **(Ohhh, mintha csak Ca$h-t hallottam volna - CoVboy)**
Ha eme lírai bevezetőből nem derült volna ki, én is beálltam (-lok) Bill Gates (az átkos Billi) hívei közé. S remélem, az eddigi amigás software pangás helyett boldogabb korszak fog rámköszönni.Első (?) lépésként körbenézek a piacon, hogy milyen NEWS-ba kéne feccölnöm némi stexet. Term. mint régi CoV-os, az ULTRA felé húz a szívem...
GAZE és Tsai
CoVboy: Örülök neki, hogy neked épp az Ultra felé húz a szíved, legalább rólad nem hiszik, hogy ez pont fordítva igaz. Ezt csak azért írom, mert mostanában az a szóbeszéd járja, hoyg nekem éppen elfelé húz a szívem, gy.k. már nem az Ultrának dolgozok. Na most akkor egy question: ezt most csak álmodjátok, vagy valóban itt vagyok?

******** meg az Interneteteket, ti *** állatok!
A **** anyátok
CoVboy: Ezt faxon kaptuk, persze név nélkül. Mindenki pótolja ki a csillagokat, ahogy tetszik. Én nem tudom, mi késztette kedves Olvasónkat erre a véleményre, talán az lehetett az oka, hogy még februárban is Kellemes karácsonyi Ünnepeket Kívántunk mindenkinek a Home Page-ünkön. Ezen feltevésem dugába dőlt, most nézem, a fax-ot a két ünnep között küldték. A rejtvényen tehát tovább gondolkodok.

CoVboy!
Az UAE legújabb verziója a 0.6.6-os.
(Ez meg a hetente 5-6 levelet küldözgető kritizálós barátunktól jött)
Cowboy!
Az UAE legújabb verziója a 0.6.7-es. Jó gyors lett a 486 optimalizáció miatt.
(Ez is, úgy két nap múlva)
Az UAE legújabb verziója a 0.6.7.4-es. Lassú, de biztos léptekkel tör előre.
(Ez meg még mindig ugyanazon a héten. Bárcsak valaki sört küldözgetne ilyen buzgón!)
Eme levelem CoVboynak címezem
Melyben kifejtem sajátos nézetem
Cikkeid, postáid évek óta olvasom
S néha szívemet átjárja a borzalom
Humorod megkopott, ellopták, elveszett
Miközben az egész világ teljesen megveszett
Hancu levelei, igen, az volt nagyszerű
Most meg nincs más, csak a sok nagyfejű
Eltűnt Getto, s vele oda a design
Ultrátok azóta lett ilyen silány
Tudom, rád is rémálmok törnek
Mióta felment az ára a jó sörnek
Ha nem akartok hamarosan a csőd szélén állni
Akkor itt az ideje valamit csinálni
Na persze mindennek megvan a borsos ára
De ha nem megy, lépj a Lajos farkára
Akkor majd rájön, hogy Gettot, Dadát, és téged vissza
Csak akkor lehet a lelkiismerete tiszta
Jómagam csak egyszerű halandó vagyok
Aki beleszól, hogy mit csináljanak a nagyok
Remélem a nőkkel jól bánsz és ügyesen
Az ágyukat ritkán hagyod árván, üresen
Csak akkor, ha elmész egy újabb csárdába
De nem ****** az ablakból egy forgalmas járdára
Mert ha benyomsz hat sört meg két ablakot
Akkor a sitten csak a Gézát ****hatod
Ha bánatukban kihalnak a tehenek
A hűsön csak a falat eheted
Hurrá! Véget ért a rémes álom
Rímes soraim tisztelettel zárom.
Véber Zoltán, Csorna

CoVboy: Na végre, azt hittem már sohasem lesz vége. A Lajos nagyon boldog volt, amikor soraidat olvasta, ám még mielőtt kidobta volna, gyorsan megmentettem az utókornak. Mindig is szorítottam a szívem csücskében helyet ifjú költők kicsapongásainak. Én is költöttem - elég sokat az utóbbi időben, már rájöttem hogy ebbe fog belerokkanni a COM-WARE.

Kérem, hogy CoVboy gyakoroljon önkritikát, és tegyen helyreigazítást, mert Mr. Rates Gates messze nem a világ leggazdagabb embere, ez csak egy hazug amerikai propaganda. Az amerikaiak szeretnék bemagyarázni az egész világnak, hogy ők mindenben a legjobbak. Pedig még ultizni sem tudnak. Will Bill Gates Rates csak jelenthet a csekély 24 milliárdos vagyonával Brunei szultánjának, aki kb. 37 milliárd $-os vagyonnal rendelkezik, így ő a világ leggazdagabb embere. Tessék utánajárni, majd a helyreigazítást megtenni.
Németh Zsolt, Monostorapáti
CoVboy: Ime a helyreigazítás:
balra
középre
jobbra.
(...) Volt néhány dolog,(a cikkekre gondolok) amit felhasználtam (és még fel fogok használni) az újságból, és mert udvarias vagyok előzetes-utólagos beleegyezéseteket kérem (gondolj a sörre! Hányat, milyet, mikorra ?)
Gácsi István, Csepreg
CoVboy: Sokat, Guinness, tegnapra Viszlát az IFABO-ig (május 5 körül)...

Microsoft Home

Microsoft

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™



Microsoft HOME

Szoftverek Otthonra

Start

Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy msinfo@ms.zene.hu

DEM LITION

Decemberben került megrendezésre a világ egyik legnagyobb scene partyja, a **THE PARTY**. Ez sorrendben a hatodik ilyen rendezvény volt, ami az összejövetelt a legpatinásabbak közé emeli. Idén **Aars**-ban, Dánia északi részén gyűltek össze a világ scenerei, hogy összemérjék tudásukat a többiekkel.

A magyar busz csütörtökön hajnalban indult és röpke 25 óra buszozás után péntek hajnalban begördültünk a partyplace elé. A nép még csak lézengett, de így is legalább 500 ember volt már ott érkezésünkkor. A magyar csapatok közül képviseltették magukat (a teljesség igénye nélkül): **Shock, Astroidea, Chrome, United Force, Urinate, Impulse, Enlightenment, CD, Capanna, Absolute, Unicorn, OriON DesiGN** etc. Küldött produkciót a **Dinasty** is (itt adunk helyt annak a kérésnek, hogy a múltkori számban megjelent hibát korrigáljuk, az **Antiq'96** partyt a **D-Eyes** és a **Dinasty** szervezte, nem **Dfj** egymaga) és egy demóval a **Faculty** is bemutatkozott a nagyközönségnek. A beugró igen borsos volt a magyar partykhoz képest, 250 dán korona, aminek kb.28 forint a váltóértéke. Dániára ez a drágaság egyébként is nagyon jellemző, csalogatóak lehetnek a magyar árak a **Scenest**-re reméhetően most nagyobb számban érkező külföldieknek. Egy üveg másfél literes kóla 400 forint, fél kiló kenyér 150 forint, a partyplace büféjében egy hot dog, vagy szendvics 400 forintnál kezdődött, az egytálételek pedig 1000 forint körül. Érkezésünk után lepakoltunk és körülnéztünk a hajnali **Aars**-ban. Reggel 8-kor még üresek voltak az utcák és teljes a sötétség, csak 10 után kezdett el világosodni. A város pedig tipikus skandináv kisváros.

A séta után visszamentünk a place-re és ismerősök után kezdtünk kutatni. A hely három hatalmas teremre volt osztva, eredetileg vásárcsarnokként üzemelt. A projektor óriás méretű mozivászonra vetített és természetesen igen színhű is volt. Sajnos csak az egyes teremben volt projektor. Egy-egy kisebbet azért betehettek volna a másik két terembe is, amiatt még nem lett volna veszteséges a party. Péntek reggel még senki sem volt olyan őrült, hogy ilyen hamar partyzni kezdjen a nagyobb csapatok közül. Sok noname ember mászkált mindenhol, rengeteg dán és német, ahogyan a magyar partykon is látható, igazi scener a látogatóknak kevesebb, mint a fele.

A magyarok egymás beadandó műveit nézegették, a **Faculty** demóval indult **(amiről egészen a compóig sejtelmem sem volt és mindmáig nem is láttam az alkotást-ATX)** a **Shock**, **Urinate** és az **Exhumers** 64k intróval, szinte mindenki zenével, **Das, Ward, Rendall, Coolhand, Beast, Narn** grafikával indult. Volt több wilddemo is a **United Force**-tól, **Capannától**, **Renegades**-től és a **Firgtől**. Szombaton megkezdődtek a compók, hajnali 2-kor a 4 sávosok,

5-kor a multisávosok csaptak össze. Innen **Mystical** emelkedett ki: az előbbiben első, az utóbbiban második lett, a multichannelt **Croaker** nyerte. Voltak nagyon érdekes compók is, pl. egy **Big Mac** menü megevése időre, amiben megszületett az egyetlen magyar győzelem is **Tomcat/Contolled Dreams** révén. Délután egykor a grafikákat kezdték el bemutatni, 111 rajzot adtak be és a hihetetlenül gonosz szervezők arra ítélték a népet, hogy előzsűri nélkül mindet bemutatják. Csak kb.az ötvenedikig jutottak,amikor is a megjelenítő hibájára hivatkozva későbbre tolták a compót. A kialakult rangsorban **Rendall** egy fantasztikusan szép rajzzal negyedik helyet ért el. Az első három **Mazor**, **Made** és **Danny** lettek.

Ezután az amigások és 64-esek kaptak teret. A c64-es demó-mezőnyben harmadik lett a **Resource** a 15 indulóból. A **Graffity** is indult demóval, de nem került az élmezőnybe. Amigás demó-val az **Impulse** indult volna, de nem sikerült lejátszani, így feltehetően a következő partyk egyikén fogják vele boldogítani a népet.

A 4k intro-compo érdekessége az volt, hogy a 11 indulóból 8 amigás volt és négy intrónak zenéje is volt! Nagy várakozás előzte meg a PC-64k intrók versenyét az esélyes magyar indulók miatt.

Több, mint 20 induló volt és mivel a magyarok adták le elsőként a nevezéseket, elsőként a **Shock** intróját játszották le, majd az **Exhumers**ét játszották volna, de véletlenül a **Scenet** bbs reklámját indították el. És ha lúd, legyen kövér, hagyták végig is futni. Persze a compo végén az intrót is bemutatták de a magyar táborban nagy sikert aratott az eset. A **Urinate** nagyon stílusos intrója hatodikként került lejátszásra. Sajnos senki sem került be az első háromba. A wild demók lejátszása este 8-kor kezdődött meg, a magyar indulók nagy tapsot kaptak, az **X-rated** angol verzióján mindenki jókat nevetett. Nagyon sok "Silicon-izű" demó és profi, stúdiós alkotás is volt a lejátszottak között. A PC-s democompó is csúszott másfél órát. **Kal**-lal ekkorra már megvitattunk, hogy itt is megvannak a szervezési hibák, csak szépen palástolják, minden nagyon design-osan ki volt írva a projektorra. És ekkor jött a crach. Az agyonfáradt népnek több mint 30 előzsűrizetlen demót vetítettek le. Több **Red Bull** és a délutáni alvás ellenére én átaludtam vagy tizet kb. 5 méterre a projektortól és a hangfalaktól. Sajnos nem ért nagy veszteség, igazán nagy durranás nem volt. Első **Alto Knallo**, második az **Orange**, harmadik a **Fudge** lett.

Másnap reggel visszaindultunk és a hétfő reggel ismét Magyarországon ért minket egy színvonalas party emlékével a szívünkben.

Aki kedvet kapott a partyzáshoz, annak álljon itt a magyar partynaptár 1997-re. Sajnos végleges időpont még sehol nincs, legfeljebb hónapot tudunk mondani:

Kernel-februárban volt
szervező: **Paniq Systems** Budapesten tartották meg

Cache-március
szervezők: **Unicorn, Thi-tanium**
helye: Kecskemét

Scenest-április
szervező: **Astroidea**
helye: Budapest

Other-május
szervező: **Exceed**
helye: Szombathely

Rage-június
szervező: **Enlightenment**, helye: Kistarcsa

Flag-július
szervező: **Controlled Dre-ams**
helye: Budapest

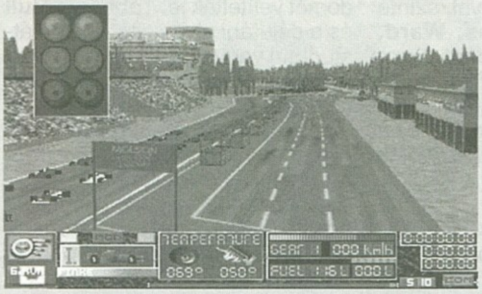
Antiq-augusztus(?) szervezők: **D-eyes, Dinasty**
helye:Pécs

Gyertek minél többen!
The Hungarian scene: long life, and prosperity!

Atx
/Shock.Chrome.Coma

TEAM F1

Korunk egyik legérdekesebb sport-stratégia-szimuláció keverékéhez lesz szerencsénk az elkövetkező néhány oldalon. A programot a mikulás hozta az ***Electronic Arts***-tól, neve ***Team F1***, célja pedig egy Forma-1 csapat *teljes* irányítása. A *teljes* szó itt most szó szerint értendő, mert a progi bonyolultságával egyik előző játékprogram sem vetekedhet.



A játékban az egyik csapat főnökeként alakíthatjuk az F1 történelmét. Ezek a csapatfőnökök általában a háttérben, szerényen tényékednek, de munkájuk nélkül egyik szupersztár versenyző sem érne fabatkát sem. Ez a szerénység és háttérbevonulás egyébként jellemző az egész játékra, már a doboz kinyitásának pillanatában is.

Az elsődleges cél minden bizonnyal a pénzszerzés, de ez csak kitűnően működő, lehetőleg többszörös világbajnok csapatnak sikerülhet, tehát a valódi cél a világbajnokság(ok) megnyerése.

A játék két olyan rendszert is használ, amelyek nem túl sűrűn találhatóak meg a mezei stratégiákban. Az egyik az idő múlása, mely folyamatos, és hűen visszaadja a versenyek hangulatát, ahol minden az utolsó pillanatban készül el, és minden ideg pattanásig feszül. Emiatt ajánlatos a játék kezdése előtt minden fontos teendőt elvégezni, mert nincsen hivatalosan **Pause** opció a játékban. (Gyakorlatilag viszont megáll az idő múlása pl. akkor, ha belépünk az **Options** menübe.) A másik újdonság a **Stress System**, amely némiképp összefügg az előzővel. Lényege az, hogy a csapat tagjai akkor dolgoznak jól, ha boldogok. Ha boldogtalanok, akkor hibát hibára halmoznak, és emiatt a csapat eredményei romlani kezdenek.

Az installálás történhet sima **DOS 6.2** rendszerre, de **Win95**-re is, viszont ez utóbbi alatt DOS módban fut. Indítás után választhatunk a kimentett játékállás visszatöltése és az új játék kezdése közt.

Ha az utóbbit választjuk, egy hosszadalmas indítási procedúrán kell keresztülesnünk. Először is a megjelenő képernyőn kiválaszthatjuk a játékosok számát, a nehézségi szintet és az ellenfelek típusát.

Number of Players: maximum négy játékos játszhat egy játékot. Ilyenkor mindenkinek jut egy adott mennyiségű idő a tendői elvégzéséhez, azaz a játék itt körökből áll. Van egy olyan lehetőség itt, hogy a sorrakerülő játékost véletlenszerűen számolja ki a gép, aminek az az értelme, hogy az alkatrészek piacán nem lesz automatikusan előnye az első játékosnak.

Difficulty: háromféle nehézségi fokozat lehetséges. Egyrészt a kezdőtőke függ tőle (**easy**-3.300.000, **medium**-670.000, **difficult**-0), másrészt pedig az idő múlása. Ez azt jelenti, hogy ami a játékban 5 perc, az a játékos szemszögéből **easy**-ben 7 másodperc, **medium**-ban 5 mp, **difficult**-ban pedig 2 mp.

Opponents' Level:

Authentic: Az összes csapat erősségét és eredményeit az határozza meg, hogy az előző évben milyen eredménnyel végeztek.

Balanced: Minden csapat ugyanarról a szintről kezd. Itt nagy esélyünk van arra, hogy már a kezdő évben világbajnokok legyünk.

Random: A csapatok erősségét véletlenszerűen választja ki a gép. Itt arra is van esélyünk, hogy az összes csapat nagyon gyenge legyen, viszont az is előfordulhat, hogy mindenki sokkal erősebb nálunk.

Mikor elkészültünk ezekkel a beállításokkal, ki kell választani azt a csapatot, amelyiket irányítani szeretnénk, valamint be kell írni a nevünket is. A csapat lehet teljesen újonc is az F1 mezőnyében, ez esetben a legfelső négyzetet kell bejelölni. Ez talán a legnehezebb indulási helyzet, de a legérdekesebb is egyben. Ha úgy döntünk, hogy egy már létező csapat irányítását akarjuk átvenni, akkor ez is könnyedén lehetséges. Ilyenkor meg lehet adni azt is, hogy a létező csapattól mit kívánunk megörökölni, és ezeket be kell jelölni a négyzeteknél. Ha ezzel is készen vagyunk, ki kell választanunk azt a bankot, amelynél a folyószámlánkat kívánjuk tartani (nagyjából mindegy, hogy melyiket választjuk, mivel a kamatok fixek). Ezután már az irodában találjuk magunkat, ahol a költségvetést tervezhetjük meg. Erre most ne pocsékoljunk túl sok időt, inkább nézzünk körül az irodában, annál is inkább, mivel időnk nagy részét itt fogjuk eltölteni.

Mondani sem kell talán, hogy minden egérrel kezelendő. Ha levisszük a kurzort a képernyő aljára, akkor megjelenik egy tábla, ahol ki van írva a csapatunk és szerény személyünk neve, a pénzmag mennyisége, dátum, időpont és a következő verseny ideje. A képernyő görgethető, ha kivisszük a kurzort a bal vagy a jobb oldalra, de ez a lehetőség csak az irodában létezik. A képernyő bal vagy jobb alsó sarkában található az óra, a legnagyobb ellenfél ebben a játékban. Visszalépésre használható általában az egér jobb gombja, míg a ballal a menükbe léphetünk be. Ezt úgy tehetjük meg, hogy rávisszük a kurzort az egyik berendezési tárgyra, és amikor meglátjuk a képernyőn a hozzá tartozó menü nevét, ráclickelünk a bal gombbal. Ez alól csak az iroda két része kivétel, ahol a jobb gomb megnyomásával a helység egyik feléről a másikra válthatunk. Tehát az első dolgunk az legyen, hogy nézzünk jól körül az irodánkban! Kezdjük az ismerkedést először az ablak felőli résszel! A lehetséges menük a következő tárgyakon keresztül hívhatóak le:



Tables: Ezt a menüt bal oldalt, a szekrényből érhetjük el. Tartalma mindenféle táblázat, részben az F1 történelméből adatok, részben pedig a jelenlegi világbajnokság állása.

Messages: Szintén bal oldalt, a kis asztali autópálya. Más stratégiai játékokban hasonló szerepet töltenek be az újságok.

Sponsors: Ebbe a menübe a magas szobanövénytől jobbra elhelyezkedő célvonal-modell segítségével juthatunk el. Itt hozhatunk egy nagy kalap pénzt a házhoz.

Team Care: Az előbbitől jobbra, fent a falon található egy kép egy csapatról, amivel bejutunk ebbe a menübe. Szinte minden olyan funkció, amely a csapattagokkal kapcsolatos, innen érhető el.

Transfer Market: Az előző opció posztere alatt található polcról szedhetjük elő azoknak a pilótáknak az adatait, akik versenyezhetnek F1 csapatban. Ezek többsége jelenleg még nem található meg az F1 mezőnyében, de bármelyik csapat szerződtetheti őket.

Departure: A naptáron keresztül juthatunk el ebbe a menübe. Minden olyan versenyre, amin indulni kíván a csapat, el kell utaznunk, és vinni kell néhány autót, egy halom alkatrészt, valamint embereket, akik a kocsikat javítják és a boxban tényékednek.

Stop Races: Ha nem akarunk vagy nem tudunk résztvenni a következő versenyen, akkor a naptár alsó részét kell megcéloznunk a kurzorral.

Parts Market: Alkatrészpiac, amelyet a számítógépünkkel érhetünk el az irodából, de a raktárból is eljuthatunk ide, ha a raktárfőnőkre kattintunk, és utána a **To Parts Market** opciót választjuk.

Supplier: Az íróasztalon lévő könyvre clickelve kereshetjük magunknak olyan támogatókat, akik a piaci árnál valamivel olcsóbban adják nekünk a termékeiket (pl. motor, váltó, üzemanyag, stb.).

Bank: A telefonnal egyedül nekik szólhatunk az irodából.

Hierarchy: A telefontól jobbra található irattartóból állíthatjuk be a pilóták prioritását, azaz hogy melyik sofőr induljon az első számú autóval, melyik a másodikkal, és ha van harmadik is, akkor melyik legyen az, aki kihagyja a következő versenyt.

Workshop: Ha felvesszük a jobb oldali szekrény oldalán lógó munkáskabátot, a garázsba jutunk. Ezen a helyen rakhatjuk össze és szedhetjük szét az autókat, valamint a tesztpálya, és a többi tesztberendezés is innen érhető el.

Store: A raktárhelység elérhető a garázsból az egyik hátsó ajtón keresztül is, de közvetlenül az irodából is hozzáférhetünk, mégpedig a jobb oldali szekrény bal alsó polcának könyveit nézegetve. Már most megjegyeznénk, hogy a raktárunk kapacitása nagyon is véges, és ez, főleg kezdő csapatnál komoly korlátokat jelent. A bőví-

tési lehetőségekről majd kicsit később lesz szó.
Race overview: Az előbbi könyvespolc feletti könyveken keresztül juthatunk el ehhez a menühöz. Itt mindössze azt nézhetjük meg, hogy melyik nagydíj következik, valamint a versenypályák helyét a világtérképen.



Ha az egér jobb gombját megnyomjuk az iroda ablakos oldalán, akkor az iroda hátsó részébe jutunk, ahol további opciókat találunk. Ez a hátsó irodarész is görgethető balra ill. jobbra. Itt a következő lehetőségeink vannak:
Goodbye!: Az ajtót kinyitva kilépünk a játékból.
Development Department: Az ajtótól balra álló tervezőtáblán keresztül érhetjük el a tervezőgárdát. Komolyabb csapatnak szüksége van rengeteg mérnökre, akik a gyárak által kifejlesztett alkatrészeket továbbfejlesztik. Ebben a menüben azt adhatjuk meg, hogy az különböző alkatrészek továbbfejlesztésén, valamint a prototípusok tervezésében mennyi mérnök dolgozzon. Ezenkívül azt is meghatározhatjuk itt, hogy mennyi pénzt adjunk a társaságnak.
Options: Ha a piros lexikonsorozat felé irányítjuk a kurzort, ez a menü jelenik meg. Itt végezhetjük el a játékállás-mentést, -töltést, valamint a versenyek grafikájának típusát is itt állíthatjuk be.
Calculation: Az előző könyvespolc felett található páncélszekrényből vehetjük ki a költségvetés terveit. A játék elején automatikusan előhozza nekünk a gép, de mivel a kezdő játékos még valószínűleg nem tud vele semmit sem kezdeni, lehetőséget kapunk a későbbi módosításra is.
Sound Menu: A hangot érthetetlen módon a jobb oldali polcon található kávéfőző segítségével állíthatjuk be. Természetesen a zene és a különböző hanghatások tulajdonságait külön-külön módosíthatjuk. Itt jegyeznénk meg, hogy a hangok *.wav*, a zenék pedig *.mid* állományokban vannak eltárolva. Ennek az a következménye, hogy a zene FM-szintis hangkártyákon nem egy nagy élvezet...
Increase size of team building: Az iroda ajtó felőli részének legszélén, jobb oldalt található egy terepasztal, amely néhány épületet ábrázol. Itt tekinthetjük meg a HQ jelenlegi méretét. Ha ráclickelünk, egy menübe jutunk, ahol információt kaphatunk az épületeink méretéről és kihasználtságáról, valamint megbízhatunk egy építési társaságot, hogy bővítse ki az irodaépületeinket vagy a raktárat. Az építkezés persze egy csomó munkanapot vesz igénybe.
Status: A kávéfőző feletti modern festményt nézegetve azon elmélkedhetünk, hogy milyen eredményeket ért el a csapat, mióta mi irányítjuk. A *highscore* lista is itt érhető el.
Merchandise: Egy bevételi forrásnak, mégpedig a csapattal és a szponzorokkal kapcsolatos ajándéktárgyak eladásainak eredményeit követhetjük nyomon a falon függő pólóra és a baseballsapkára clickelve. Többek között leolvashatjuk, hogy a közelmúltban melyik tárgy eladásából mennyi bevételünk származott, ezenkívül beállíthatjuk, hogy a jövőben ezeknek a tárgyaknak milyen ára legyen, és még pár apróságot is módosíthatunk. Természetesen az eladásokat nagymértékben növelik a csapat sikerei és a pilóták sajtókonferenciáinak száma is, de nem szabad túl sok szót fecsérelni erre a menüre, mert az itteni bevételek aránya a többihez képest eléggé elenyésző.
Most, mivel a menürendszert ismerjük már, a játék kezelését kell elsajátítanunk. Mivel ilyen jellegű



játékról felesleges "végigjátszási" leírást csinálni, a következőkben azt ismertetjük, hogy egy csapatot hogyan kell elindítani az F1 mezőnyben.
Először is a játék kezdetén válasszuk ki azt az opciót, hogy saját versenycsapatot kívánunk indítani az 1995-ös évben. Ez a legérdekesebb, de egyben a legnehezebb játékforma. Utána végezzük el az összes beállítást, tehát a név beírását, nehézségi szint kiválasztását, stb., majd válasszunk magunknak egy bankot! Ezután a megjelenő költségvetési tervre mondjuk azt, hogy elfogadjuk, mert egyelőre még úgysem tudunk semmi konkrét adatot a pénzügyeinkről.
Ezek után elkezdhetjük ténykedéseinket az irodában. Ha megnézzük a mai dátumot (kurzor a képernyő aljára!), akkor láthatjuk, hogy az idény első versenyéig van még 81 napunk. Ez rengeteg idő, de ha figyelembe vesszük azt, hogy szinte semmink sincs, csak egy jól felszerelt irodánk, akkor már nem is tűnik olyan soknak. Menjünk az **Increase size of team building** menübe, mert nemsokára szűk lesz az összes épületünk. Itt adjuk ki az utasítást az iroda és a raktár épületeinek bővítésére, erre a gép kiírja, hogy hány munkanap múlva



készül el az építkezéssel a megbízott cég. Az most ne nagyon zavarjon senkit sem, hogy a pénzünk némiképp megfogyatkozott, mert ha a csapat bevált, akkor mindenképpen bővíteni kell az épületeket.
Most, hogy elintéztük azt a teendőt, amihez a legtöbb idő szükséges, nekiállhatunk felállítani a csapatot. Lássuk csak, mire is lesz szükségünk! Először is egy általánosan használt parancsra hívjuk fel a figyelmet, ami a ***Negotiate***. Az egész játékban mindig erre kell kattintanunk, ha szerződtetni kívánunk valakit. A csapat tagjait a **Team Care** menüben szedhetjük össze. Ebben a menüben a következő lehetőségeink vannak:
Pit Team: Itt azoknak a csapatoknak az adatait találjuk meg, amelyek a boxban munkálkodnak. Ezek a társaságok csinálják a kerékcseréket és az üzemanyagfeltöltést verseny, kvalifikáció és gyakorlás közben. Az adatok felülről lefelé: csapat vagy csapatfőnök neve, szerződés F1 csapattal, átlagéletkor, jelenlegi fizetés, csapatlétszám, ügyesség, leggyorsabb kerékcsere. Nyilvánvaló, hogy a lehető legjobbat érdemes választani, mégpedig az ügyesség és a rekord alapján.
Race Manager: Ez egyetlen ember, akire akkor van szükségünk, amikor az autókat kiküldjük a pályára. Ez az alak javasol szárny-, gumi-, túlpörgésgátló- és váltóbeállításokat minden indulás előtt, ha kíváncsiak vagyunk a véleményére. Hiányában ezeket a beállításokat saját magunknak kell elvégezni, ami nagyon nehéz, mondhatni lehetetlen. Az adatok: név, szerződés, életkor, tapasztalat, fizetés. Nem érdemes gyengét felvenni, mert ha elsetupolja a kocsit egy versenyen, akkor akár a legjobb motor és a legjobb alkatrészek is lehetnek a járgányban, mégis esetleg csak az utolsó helyre tud befutni vele a versenyzőnk.
Workshop Team: Erre a társaságra már a kezdet kezdetén szükség van, mivel ők építik össze az autóinkat, és javítják az alkatrészeket. Nélkülük a program be sem enged a garázsba. Tulajdonságaik: név, csapat, átlagéletkor, fizetés, létszám, ügyesség. Rajtuk is sok múlik, mert minden verseny közben legalább egyszer (a versenynap előtti este), de inkább kétszer (a versenynap és a kvalifikáció előtti este) szét kell szedni az autókat darabokra, majd újra összerakni két kocsit az új vagy a feljavított alkatrészekből. Az idő itt nagyon kevés, és ha gyenge teljesítményű a szerelőgárdánk, akkor bizony az is előfordulhat, hogy az autók nem készülnek el a verseny kezdetéig. Persze ehhez nagyban hozzájárul még a **Stress system** is, de erről majd kicsit később beszélünk részletesebben.
Development Department: Ez a csapat a fejlesztésekért felelős. érdemes folyamatosan fejleszteni az alkatrészeket, mert a többi csapat is ezt teszi. Ebben a menüben csak a társaság főnökét tudjuk szerződtetni, mérnököket a *Personnel Office*-ban kereshetünk. A tulajdonságok: név, csapat, tapasztalat, előző évben szerzett pontok, fizetés, igény fizetésemelésre, munkaterület, management tapasztalat, előző munkahelyek.

Personnel Manager: Ha felveszünk egy ilyen alakot, akkor lehetőségünk nyílik arra, hogy az iroda létszámának felállításával ne nekünk kelljen foglalkozni. Rábízhatjuk ezt a munkát, és kb. 10-15.000-ért jól meg is csinálja nekünk. Viszont azt nem szabad szem elől tévesztenünk, hogy az ő hibáiért a csapat ránk fog megharagudni, és a morál csökken-

het egyszerűen amiatt, hogy a *Personnel Manager*-ünk felelőtlenül bánt a dolgozókkal. Tulajdonságok: név, csapat, életkor, ügyesség, fizetés.
Driver: Az F1 leglátványosabb, és sokszor legbátrabb résztvevői, a pilóták között válogathatunk itt. Ha



nincs még versenyzőnk a csapatban, akkor ez a menü ugyanolyan, mint a **Transfer Market**, tehát az összes lehetséges F1 versenyző nevét, adatait láthatjuk. Ha igényeink vannak a maximális fizetés vagy a versenyző jelenlegi helyzetével kapcsolatban, akkor a jobb oldali gombokkal válogathatunk. Azok a sofőrök, akik már jelenleg is F1-ben versenyeznek, sokkal többe kerülnek, mint a **Formula Ascon** vagy a **Mixed Pool** osztályok pilótái, ráadásul ez utóbbiakat még a szerződésük sem tartja vissza. Természetesen ennek az az ára, hogy nem tudhatjuk előre, milyen versenyzővel hoz össze a sors, mindössze következtetni lehet rá az adatokból, amelyek a következők lehetnek: név, ország, versenyzői osztály, nyert világbajnokságok, nyert nagydíjak, szerzett pontok, rajt az első kockából, kvalifikációk száma, befejezett nagydíjak, szerződés csapatneve és utolsó éve, vezetési stílus, fizetés, prémium, elvárások, debütálás dátuma, nős, gyerekek száma, születési dátum, testsúly, motiváció. Ha szerződtetni kívánunk egy versenyzőt, akkor visszakerülünk az irodába, ahol a versenypálya asztala mellett megbeszéljük a részleteket a versenyzővel. Itt állíthatjuk be a fizetést, a prémium méretét, és azt, hogy milyen eredményt várunk el a versenyzőtől. Ez azt jelenti, hogy megmondhatjuk, milyen helyezést fogadunk el tőle szívesen, és ezt az évben minimum mennyiszer kell megcsinálnia. Természetesen minél nehezebb feltételeket szabunk, annál keményebben fog vezetni a pilóta, de annál magasabb fizetést is kér. Minél inkább túlfizetjük az illetőt, annál magasabb lesz a motivációja. A véleményét az ajánlatunkról a játékautók szimbolizálják. Ha megelőzzük, akkor miénk a sofőr. Még valami! Ha versenyzőt szerződtetünk, vegyük figyelembe a testsúlyát, mivel az lényeges szerepet játszik verseny közben. Nehezebb pilótával az autó többet fogyaszt, valamint az alkatrészek jobban elhasználódnak (gondoljunk csak *Nigel Mansell* esetére, aki még néhány évvel ezelőtt az F1-ben sorozatos meghibásodásokkal küszködött, és akadt néhány ember, aki ezt azzal magyarázta, hogy egy kicsit túlsúlyos). Ennek ellenére vannak olyan nehéz versenyzők, akik ügyességükkel kompenzálják ezt a problémát.
Personnel Office: A személyzeti iroda ezen keresztül érhető el. A lehetőségeink:
Casualty List: Baloldalt, az irattartóknál található meg a lista a csapatunk betegeiről. A fontosabb emberek nevei mellett az is megtalálható, hogy hány nap múlva várható a gyógyulás, de a szerelőgárda, meg a többi csapat mellett csak a betegek száma látható.
Personnel: A személyzetisekkel kapcsolatos dolgok a hosszú szekrényből érhetők el. Ha van *Personnel Manager*-ünk, akkor itt kiválaszthatjuk azt az opciót, hogy ő végezze el a létszámbővítést (hirdetést ad fel munkalehetőséggel), elbocsátásokat, stb. Ha nincs ilyen alkalmazottunk, ezeket a dolgokat nekünk kell kézzel megcsinálni.
Time Division for Pit Team, for Drivers: A csapat tagjainak időbeosztását adhatjuk meg az íróasztalnál. Lehetőségeink: edzőterem, kurzusok, sajtótájékoztatók (csak a pilótáknak), gyakorlás. Alul ebből kiszámolja a gép, hogy ez havonta mennyi időt vesz el összesen, és ez hozzájárul az elégedettséghez. Minél több időt tölt el a csapat a konditeremben, annál egészségesebb lesz, viszont ha túlzásba visszük az edzéseket, csökken a morál és háborogni fognak a fiúk, hogy inkább a gyakorlásra kéne fordítani a munkaidő nagyobb részét.
Stress System: Az elégedettség az asztal feletti tábláról olvasható le. Itt beállítható a munkaórák és a heti munkanapok száma, valamint az éves szabadnapok



mennyisége. Egy hónap erejéig alkalmazhatunk hatnapos munkahetet, sőt tízórás munkanapokat is, de ha hosszabb ideig követeljük meg a társaságtól ezt a rendet, akkor teljesítményük romlani kezd. Ha túl kevés szabadnapot adunk, nagyobb lesz a megbetegedések száma. Alul olvasható le az elégedettség. Ez a játékban az egyik legfontosabb tényező. Ha a csapat elégedetlen, hibákat követnek el, ettől a csapat eredményei gyengébbek lesznek, és ettől méginkább csökken a morál. A hangulat változásához hozzájárul szinte minden cselekedetünk, így az elbocsátások, a munkaórák növelése, a gyenge eredmények, a megvalósíthatatlan követelések a versenyzőkkel szemben (ld. majd a verseny előtti megbeszélésnél!), rossz szponzorok, stb.

Ha felvettük az összes szükséges embert, hozzákezdhetünk a kocsi felépítéséhez. Ehhez először is alkatrészek kellenek, tehát irány a **Parts Market**! Itt megtalálható az összes olyan alkatrész, ami a nagyobb csapatoknak már nem kell, de a kisebbek szívesen megvásárolnák. Az autóhoz minden alkatrészből kell egy darab. A legfontosabb az, hogy mindenből jó minőséget vásároljunk. Nem árt odafigyelni arra, hogy lehetőleg azonos típust vegyünk olyan alkatrészekből, amelyek szorosan egymásra utalva működnek, mert ezeket a gyártók egymás mellett optimalizálták. Ilyen például a *transmission*, az *engine* és az *electronics*, valamint a *body* és a *spoilers*. (Az egyszerűség kedvéért nem fordítjuk le a neveiket, úgyis megjelenik mindegyiknek a képe.) Mindegyik alkatrészről látható alul egy ismertető, és leolvashatjuk a legfontosabb paramétereket, amelyek alapján eldönthetjük, hogy melyik a legjobb.
Az önfeledt vásárolgatás közben valószínűleg elfogy a pénzünk. Az ilyen problémák megoldására egyrészt ott van a bank, ahonnan kölcsönt vehetünk fel, másrészt pedig a szponzorok. A bróker minőségétől függően kapunk ajánlatokat a kocsi hírdetési felületére, de a jó bróker sok pénzt lenyúl. Amíg nincsenek sikereink, addig nem ajánlanak valami nagy összeget a hírdetők, de később már jóval nagyobb pénzeket fogunk kapni tőlük. Ezért egyelőre az legyen a taktikánk, hogy lehetőleg tartsunk fenn üres felületeket a kocsin, és a szerződések időtartamát szorítsuk le egy évre!
A bevásárlás után már mehetünk is a garázsba, hogy összerakassuk az autókat. Felül az egyes alkatrészek állapota és a szerelés ideje látható. Az **Issue a Workshop Order** parancsot érdemes kiadni, és az alkatrészeket a **Fit**-tel behelyezhetjük, **Remove**-val kivehetjük és **Repair**-rel javíthatjuk. Innen érhető el a tesztpad, ahol motorokat vizsgálhatunk, és tulajdonságaikon változtathatunk.
Ha ügyetlenek vagyunk, tönkre is tehetjük ezeket, de a legrosszabb az, hogy ha a rossz beállítás csak a versenyen derül ki (pl. néhány kör alatt túlmelegszik a gép). érdemes figyelembe venni azt a tényt, hogy a szabályok 3000 köbcentiben maximalizálják a hengerűrtartalmat. Természetesen e fölé is tudunk menni, de ha ilyen motorral indulunk versenyre, akkor diszkvalifikálhatnak minket. A másik eszköz, amit bérelhetünk a garázsban, a szélcsatorna. Itt mérhetjük le a *body* és a *spoilers* beállításainak eredményeit. A cél



itt a légellenállás csökkentése (**air resistance**), a leszorítóerő növelése (**down force**) valamint az, hogy a teljesítmény maradjon konstans (**power output**).
Ha elkészültünk minden beállítással, futhatunk néhány kört a tesztpályán, és ezzel a versenyzőket és a kocsik különböző beállításait, esetleg különböző alkatrészeit is tesztelhetjük. Indulás előtt viszont mindenképpen állítsuk be a *Race Manager* segítségével az autót! Ha tesztelésre vetemedünk, a költségek lefaragása miatt először érdemes az irodában felkeresni a gyártókat (**Supplier**), és kössünk szerződést valamelyik üzemanyaggyártó céggel, mert így sokkal olcsóbban kapjuk meg a benzint.
Nemsokára elérkezik az első verseny napja, tehát menjünk a naptárra! A megjelenő menüben összeállíthatjuk a szállítandó emberek és alkatrészek mennyiségét. Két autót, minden alkatrészből kettő újat és a teljes szerelőgárdát pakoljuk be, majd kattintsunk a **Departure**-re! Nemsokára megjelenik előttünk a versenypálya, és a kurzor lehúzása után értesülünk arról, hogy a szabad edzés 5 óra múlva kezdődik. Irány a **Tower**, ahol meg kell nézni az időjárást, mert esőben esős gumik kellenek. Ezután rohanás a

kék kamionba, ahol a garázs van, és a *Race Manager*-rel állíttassuk be mindkét kocsit! Ekkor valószínűleg kereket cserélnek, de ezzel ne törődjünk, hanem menjünk a világoskék kamionba, ahol a **Race Office** van. Itt van az **Options** menü, de most nekünk a **Team Talk**, azaz a verseny előtti megbeszélés kell. Mondjuk meg a versenyzőknek, hogy milyen helyezést várunk el tőlük, de ügyeljünk arra, hogy ne essünk túlzásokba, mert azt a csapat morálja bánja! Ha elkészültünk ezzel is, nézzük meg az időt, és ha van még néhány óránk, akkor ismerkedjünk meg ezzel az irodával is!

Az ülés alatt találjuk meg a **Sound Menu**-t, a nagy fiókból állíthatjuk be az **Options** menü paramétereit, a rádiótelefonnal rendelhetünk otthonról egy csomó pénzért újabb alkatrészeket, valamint az alsó kis fiókból rendelhetünk otthonról egy autót. Ezek sokba kerülnek, és a szállítás is egy napot vesz igénybe, így csak végszükség esetén használjuk!

Ha mindennel elkészültünk, irány a rajtvonal! Miután betöltődött a pálya (jó sok idő), megjelenik a box, ahol a kerekeken kívül alkatrészeket is cserélhetünk, és üzemanyagot tölthetünk. A **strategy** gomb segítségével mondjuk meg a versenyzőnek, hogy hányadik körben jöjjön vissza a depóba, de figyeljünk arra, hogy ki ne fogyjon közben az üzemanyag! Ha elégedetlenek vagyunk a kocsi beállításaival, a jobboldali két gombbal változtathatunk ezeken, de hagyjunk a



versenyzőknek a pályán legalább 5-6 kört ahhoz, hogy kitapasztalják az új beállítást. Visszalépve a pályára a két versenyzőnk adatait láthatjuk a hosszú oszlopban jobb oldalt. Bal oldalon a versenyzők nevei mellett az üzemanyag mennyiségét és a depóig hátralévő köröket láthatjuk. A **Go!** gombbal kiküldhetjük, a **Pit**-tel pedig visszahívhatjuk a kocsit a pályáról.

A **Qualify** is hasonlóképpen történik, csak akkor érdemes arra is figyelni, hogy a versenyzőket akkor küldjük ki a pályára, amikor nincs senki előttük, ellenkező esetben az feltartja őket, és gyenge időt futnak. De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen addig még van egy napunk, ami alatt szét kell szedetni a kocsikat, és megjavíttatni az összes javítható alkatrészt. Ha jók a szerelőink, időben elvégzik a kiadott feladatot, és másnapra készen áll mindkét gép. A jó idő eléréséhez szükséges 4-6 kör, amihez kb. 18-24 liter üzemanyagot kell tankolni.



A verseny előtt újra szét kell szedni a járgányokat, és most kell felhasználni azokat az alkatrészeket, amiket magunkkal hoztunk. A verseny napján (vasárnap) délelőttre el kell készülni a kocsikkal, mert akkor van még egy edzés, amit nem nézhetünk meg. A verseny csak délután kezdődik. Előtte megint **Team Talk**, és beállítások a garázsban, majd irány a rajtvonal! A boxstratégiáról annyit, hogy néha érdemes figyelmen kívül hagyni a *Race Manager* javaslatát, és kevesebb kerékcserét tervezni, amit a **Team Talk**nál tehetünk meg.

Verseny előtt van még egy lehetőségünk, ez pedig a csalás. A hátsó kamionhoz sétálva elvégezhetünk néhány módosítást a kocsin. A csalás lényege az, hogy a kocsi általában kisebb súllyal indul a versenyen, majd az utolsó körökben bemegy a depóba, ahol felszerelnek valamilyen nehezített alkatrészt. Lehetőségeink:

Spoilers: +lomnehezék a szárnyakba. Hátránya, hogy lassan cserélik ki.

Weight: Sima súlycsökkentés. Nehezen megvalósítható.

Tyres: Vízzel feltöltött kerék. Ha kicseréljük a kerekeket az utolsó körökben ilyenekre, akkor kb. 160 kg-mal növeljük a kocsi tömegét. Ugyanezt az eredményt érhetjük el, ha ólommal helyettesítjük a felfüggesztést. Hátránya az előbbinek az, hogy a kocsi nagyon nehezen irányítható, az utóbbinál pedig a felfüggesztés szilárdsága hagy kívánnivalót maga után.

Software: Hátránya, hogy nagy a lebukás veszélye.

Fuel: 1994 óta csak ólommentest szabad használni, így az adalékolt üzemanyag használata jó kis előnyt biztosít. A dolog nehézsége az, hogy jó pitstop-stratégiának kell lennie, mivel az utolsó tankolásnál már csak szabályos üzemanyag kerülhet a tankba.

Az egyetlen igazi probléma ezekkel csak az, hogy nagyon nagy esélyünk van a lebukásra, tehát csak végszükség esetén érdemes használni.

Később eljön a fejlesztések ideje, de csak akkor, ha már növeltük az irodák épületét. A játék kezdetén minden alkatrészből csak az 1.0 verziót kaphatjuk meg a piacon (**ph 1.0** felirat), sőt még szerződést sem köthetünk az alkatrészgyártókkal, így az indulás évében nem is tudjuk az általunk megtervezett eszközöket elkészíttetni. Tehát az új csapatnak induláskor még nincs szüksége tervezőgárdára, de az idény közepe felé már érdemes erre is gondolnunk. Ha főnöknek olyan embert szerződtetünk, akinek legalább egy munkaterülete van, akkor a mérnökeinkkel ki tudunk fejleszteni egy teljesen új alkatrésztípust. Ennek csak az a hátránya, hogy eleinte nagyon gyenge minőségű alkatrészeket terveznek, és ha ezekkel akarunk versenyezni, akkor bizony nehéz dolgunk lesz. Ha viszont nem ezeket az eszközöket építjük be a versenyautóinkba, akkor nem lesz tapasztalatunk az előnyeikről és a hátrányaikról, tehát képtelenek lesznek a tervezőink továbbfejleszteni az alkatrészt.

Mérnököket a **Team Care**-ben szerezhetünk álláshirdetés útján. Ezután irány a **Development Department** menü, **Developments**, aztán **Status**, és a hosszú ablakokra clickelve válasszuk ki a fejlesztendő eszköz típusát, vagy a mellettük lévő kis ablakokban a verziószámát! Vissza az előző menübe, ahol kívánság szerint eloszthatjuk a mérnököket úgy, hogy melyik fejlesztésen mennyien dolgozzanak. A **Prototypes** menüben kezdhetünk bele új alkatrész kifejlesztésébe, valamint itt kémkedhetünk az ellenfelek csapataiban. Ennek két fajtája van: Az egyik az informátor, aki a kiválasztott csapat tagja, és elmondja nekünk az eredményeiket. Hátránya, hogy egyáltalán nem megbízható az ilyen úton szerzett info. A másik lehetőség az, hogy megbízunk egy mérnököt, hogy jelentkezzen a kiválasztott csapatba, és kémkedjen nekünk. Ez elég veszélyes, mert lebukás esetén eltilthatnak az F1-től.

A fejlesztésekhez pénz is szükséges, de nem mindegy, hogy mennyit fordítunk ilyen célra. A **Budget**-nél leolvasható, hogy a kijelölt összeg hány százalékát hasznosítják jelenleg. Ezt 100% köré érdemes állítani, mert ha keveset adunk, akkor lassabban dolgoznak, ha viszont többet, akkor nem az általunk megadott irányban fejlesztenek. Vigyázat! A pénz összegét csak növelni lehet itt!

Ha elkészültek egy eszközzel a mérnökeink, akkor irány a **Supplier**, és készíttessünk el néhány darabot belőle!

Ha végétért az év utolsó versenye, kezdődik a téli szünet, és mindenki elmegy szabadságra. Utána újra kezdődik a munka, de először még csak a mérnököknek. Amikor elkészülnek egy alkatrésszel, visszatérünk Hawaii-ról, és megint nyakig merülünk a munkába...

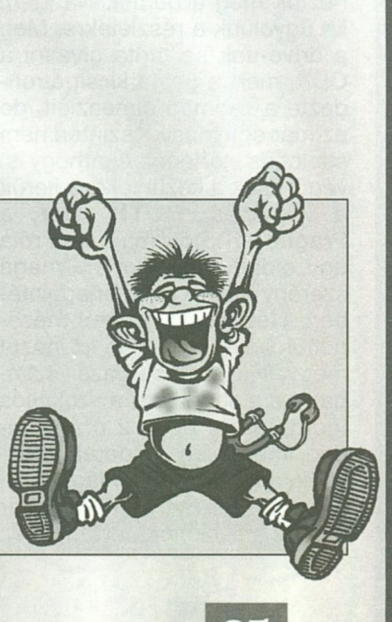
Well, a lehető legtömörebben próbáltuk meg ismertetni ezt a kitűnő game-t, ezért apró részletekre nem tudtunk kitérni, és azokról a dolgokról sem írtunk, amelyekre néhány perc alatt mindenki rájön. Az értékelésről annyit, hogy szerény véleményünk szerint az 1996-os év legjobb sport-stratégia játékát adta ki az **EOA**.

Ggab

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB

Kiadó: Electronic Arts
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



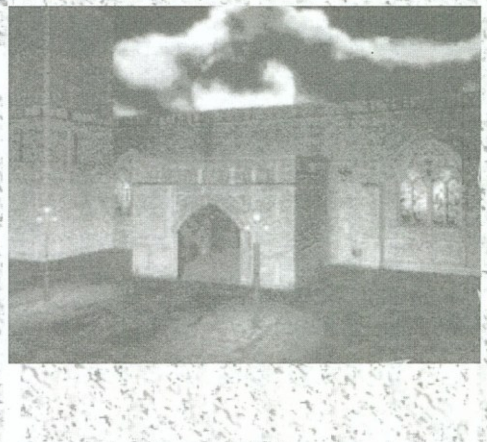
Realms of the Haunting

Réges-régen, az ősidőkben, de legalábbis a múlt péntek előtt, sokat ígérő kis csomagocskát leltünk a napi postánk levélhegyei között. A feladó (**Gremlin Interactive**) megpillantása után kissé csökkent a lelkesedésünk (abban reménykedtünk, hogy sört találunk benne), de ha már itt volt, hát kibontottuk és találtunk is benne egy (nem, sajnos tényleg nem sör volt) **Realms of the Haunting/Fragile Allegiance** demo CD-t. A sablonos történet most úgy folytatódna, hogy megnéztük, tetszett, és



már alig vártuk, hogy megkapjuk a teljes verziót a *Nézd-meg-a-tesztablakban Kft.*-től, azonban mi észrevettük a rejtett csapdát, és csak hogy a történet ne legyen sablonos, inkább nem néztük meg a demot. Na igen. Mi ügyelünk a részletekre. Meg a drive-unk se tudta olvasni a CD-t, mert a posta kicsit átrendezte a csomag dimenzióit, de ez már egy másik - szintén nem sablonos - történet. Akárhogy is, végül csak a kezünk közé került a végleges **ROTH** (Sőt, a **Fragile** is - *Stöki* majd vetít róla egy oldalt valamikor), a maga szerény kis 4 CD-s terjedelmében. Nézegettük jobbról, nézegettük balról, és... hát, az igazat megvallva nem volt igazán szimpatikus a stuff: csak a szokásos ígérgetések, hogy 2 órányi video, meg ilyen renderelt ellenfelek, meg olyan 3D világ, ennyi fegyver, annyi fejtörő (már megint a sablonok)... Na, ehhez képest a játék megdöbbentően jó! Mostanában, amikor egy játék sikere kb. 90%-ban a körülötte csapott reklámhadjáraton múlik, és csak 9%-ban magának a játéknak a minőségén (a maradék 1% a **PCU**-kritika hangvétele...) igen dícséretes dolog ez a **Gremlin** részéről. Pucoljunk egy kicsit a winchesteren, hogy elférjen a 100 megás maximum install - nem kell megrémülni, megéri! Pláne, hogy minimum install-nál néha nincs hang a movie-részeknél, ami azért jelentősen csökkenti a mű élvezhetőségét. Na de elég a szócséplésből, első CD be, indul a házimozi!

Főhősünket *Adam Randall*-nek hívják (bizonyos *David Tuomi* játssza a szerepet, sajnos akárhogy erőltettük az agyunkat, egyetlen régebbi filmszerepe sem ugrott be), és a **Depeche Mode**-os *Dave Gahan*-re hasonlít, ebből adódóan "*egész jóképű*" (női vélemény) illetve "*kimondottan b*** feje van*" (férfi vélemény). *Adam* barátunkat viszont ez most cseppet sem érdekli, mert éppen gondolataiba mélyedve üldögél egy taxiban egy (a **7th Guest**-et ismerő játékosban enyhe déja vu érzéseket keltő) ház előtt és azt magyarázza az introt bámuló játékosnak, hogy miért is fog bemenni. *Adam*-et apja halála óta (azaz fél éve), ahogy azt egy rendes thriller-től el is várhatjuk, egyre gyakrabban gyötrik borzasztó rémálmok, amelyekben központi szerepet játszik ez a házikó (egyéb rémségekről - kifolyt szemű bácsi, "hm, nem rossz" kategóriájú nőszemély, stb - lásd bővebben az introt). Aztán hősünk - egy rendkívül ellenszenves pap kézbesítésében - csomagot kap elhunyt apjától, benne egy furcsa medál (?) darabjai. Ez már kicsit sok szegény *Adam* idegeinek; hát nem elég baj neki, hogy Karácsonykor van a névnapja, még szórakozik is itt vele valaki ?! Hősünk gyorsan beszalad a baljósan fölé magasodó kastély főkapuján, amíg tart a felháborodás adta bátorság, aztán miután (ismét csak roppant sablonos módon) becsukódik mögötte az ajtó, kissé elbizonytalanodik, és átadja nekünk a vezérlést...



A játék irányítása roppant egyszerű. A mozgás a jó öreg **Doom**-os alapokon nyugszik, mondhatni totál ugyanaz, annyi kivétellel, hogy nem tudunk **Alt**tal oldalazásra váltani, csak direkt strafe van (',' és '.' billentyűk), viszont a **Caps Lock** lenyomását a program a **Shift**-re való permanens tehénkedéssel egyenértékűnek veszi. Ezenkívül van egy pofás kis pointerünk, két "szemmel", amelyek első látásra össze-vissza villognak a szivárvány összes színében. Lássuk csak: ha a kis "szem" zöld, az azt jelenti, hogy az adott cuccal valami egészen magától értetődő interakciót tudunk végezni (pl. egy ajtót kinyitni, egy kapcsolót megnyomni, egy tárgyat felvenni), ezt bal clickre *Adam* meg is teszi. Vörös színű kis szemnél az interakció kissé durvább lesz (szitává lőjük, megkéseljük, a földdel tesszük egyenlővé stb.), ezt lőszer-takarékossági okokból nem muszáj mindenhol kihasználni. Kék színnél pedig valamit biztos tudunk majd tenni a tárggyal, de túl messze vagyunk tőle. A nagy szem csak egy színt tud, ez a fehér, és azt jelzi, hogy jobb clickre *Adam* megvizsgálja a cuccot, és a véleményét közli is velünk. Van még egy ('I' gombbal előhozható) inventory is, de ennek a kezelésére csak rájön már mindenki magától.

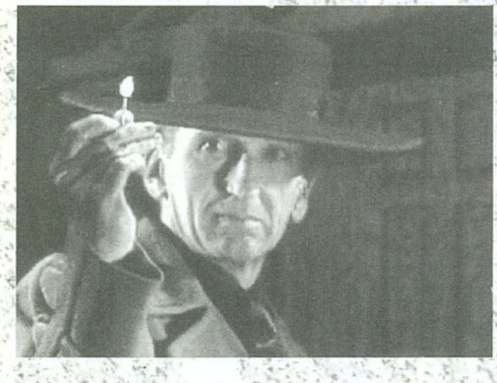


Mivel a játék erősen **Doom**-szerű, talán nem hátrány, ha megismerkedünk a fegyvereinkkel. Alapban van ugye a puszta két kezünk. Hááát.. ne nagyon erőltessük a bokszot, még olyan ellenféllel se, aki nem üt vissza - pláne hogy ilyenből a játékban csak egy van: az ablaküveg. Azt meg nem érdemes ököllel csépelni, mert még betörik, és megvágjuk magunkat. Valamivel effektívebb eszköze a gyilkolászásnak a pisztoly, esetünkben egy **.45**-ös félautomata **Colt**. 12 töltény fér a tárjába, nem túl erős, de legalább gyenge, viszont az utántöltése borzasztó lassú. Jön minden **Doom**-os kedvence, a jó öreg shotgun, azaz hogy pontosak legyünk, egy **Winchester M1897** típusú kézikészülék. A legjobb fegyver, amit eddig találtunk, persze a játék készítői gondosan ügyeltek, nehogy véletlenül is túl sok töltényünk legyen hozzá. Aztán van még kardunk (maximum ablakbetörésre), meg pajzsunk (eddig nem sok értelmét láttuk) illetve némi kalandozás után rábukkanhatunk egy varázsbotra, ami elég nagy csalódást fog okozni, ugyanis még a pisztolynál is gyengébb, de legalább végtelen(nek tűnik) a töltete. A többi termonukleáris turbódezintegrátor legyen mondjuk meglepetés.

Néhány szót az ellenfeleinkről. Az alap-katona félmeztelen, bő sárga gatyát hord piros övvel, izzó vörös szeme van, és karddal hadonászik. Elég harmatos figura, három-négy pisztolylövéstől kifekszik. Aztán van neki egy advanced változata, piros gatyával és szarvakkal a fején - na ő már keményebb dió, ha van elég helyünk hátrálni előle, néhány pisztoly-tár árán is kicsinálható, de a shotgun ajálott ellene. Következő versenyzőnk nagy, csúnya, és páncélt visel (*Adam* "*Green ugly mother*"-nek definiálta, de ezt betudtuk pillanatnyi elmezavarnak). Nem kimondottan egészséges közel engedni

magunkhoz, lőjük le inkább jó messziről shotgun-nal! Van aztán egy nagyon gusztustalan szarvas csontváz - az benne a gusztustalan, hogy a maradványait is szét kell lőni, különben feltámad. Kedves... Szárnyas denevérszerű kreatúra a következő kinyírnivaló, talán gargoylenak szánhatták az alkotói. Nem túl erős, de repül (azaz váratlan irányból támad), és ismeri a "Sok lúd diszdót győz" elvet (azaz csoportosan mászkál). A legkeményebb dió pedig (eddig) egy ronda barna démon volt, hatalmas bárddal felszerelve. Fegyverrel nem is sikerült elpusztítani, csak úgy, hogy egy megemelkedő padlójú szobában feltrancsíroztuk a plafonra... Ennyien jöttek eddig, de még biztos lesznek sokkal csúnyábbak is.

Na, most már szinte mindent tudunk (vagy ha mégsem, nézzük meg a negyedik CD-n levő **Making of the Realms** c. Werkfilmet, egész jó), neki is lehet állni játszani. Feladatunk apánk be-

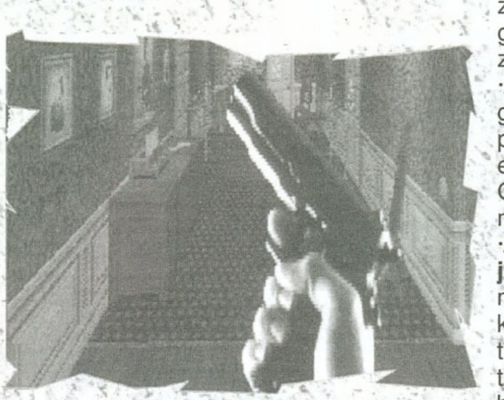


börtönzött lelkének megmentése lesz, később a helyzet bonyolódik, és mellékesen a világot is meg kell mentenünk, aztán kiderül, hogy nem is csak egy világról van szó, hanem mindjárt négyről. Teljes walkthrough-t nem akarunk adni, mert egyrészt nem olyan nehéz a játék, hogy erre szükség lenne, másrészt még mi sem játszottuk végig (az egyik helyen annyi a monster, hogy nem bírjuk ledoomozni őket...). Az mért néhány tippet adunk az elakadás-veszélyesebb helyekről, meg ami még menet közben eszünkbe jut:



·A két égő gyertyát ábrázoló kép mellett valóban gyújtsuk meg a gyertyákat, aztán gyorsan ugorjunk félre - inkább az ablak törjön be, mint a pofánk...

·A dolgozószobában a jobb oldali könyvespolc a titkos ajtó, egyébként, ha már itt vagyunk, kapcsoljuk be a gramofont, 200 W-os hangfalakon elég idegbor-



zoló tud lenni az egész lakótelep számára...

·A trónszékbe ne féljünk leülni.

·Abban a teremben, ahol a sok "*Green ugly mother*" van, ne lövöldözzünk ész nélkül, inkább nyomjuk meg a falakon a három tenyérlenyomatot.

·A **Holy Shrine**-t és a varázsbotot csak akkor vegyük fel, ha már ott a tenyerünkön a jel, a mozi után pedig ne bámészkodjunk sokat, mert megesznek a gargoyle-ok.

·*Florentine* egy bunkó, ne adjunk neki semmit, viszont az idézett csontvázaira tartalékoljunk némi shotgun-lőszert

·*Aelf* szövegére figyeljünk nagyon oda, érdekeseket mond. Azt a csekély 15-20 csontvázat pedig, ami a movie után ránk szabadul, legkönnyebben egy sírkamrába húzódva irthatjuk ki. Ja, a sírkamrákat jól kutassuk át, egy csomó lőszert, meg gyógyitalt találhatunk, plusz egy (a dolgozószobából ismerős) kígyó-szobrot

·*Rebecca*-ban megbízhatunk, segíteni fog. Egyébként a nő parafenomén, gondolatot olvas, távolba lát, kanalat hajlít, meg minden. Mutogassuk neki végig az inventory-t, hátha mond valami használhatót.

·A zöld energiahálóhoz természetesen a zöld kristály kell.

·*Gnarl* tesztje nem egy nagy cucc, bóklásszunk körbe a szobában, és keressük meg a két maszkot.

·A csatabárdos démonokat a már említett trükkel lehet likvidálni: csaljuk őket a lépcső aljába, és lőjünk bele a falon a céltáblába.

·A plafonon lógó kulcs megszerzése egyszerű a kígyó-mintára helyezett kígyó-szoborral.

·A **Tower**-ben vigyázzunk, hova lépünk, mert ha leesünk, az azonnali Game Over-t eredményez.

·Az **Emlékek Kert**-**jé**ben az egyik kis medencében van a kulcs - míg a két ajtón be nem mentünk, ne próbálkozzunk teleportálással, mert állandóan újratermelődnek a szörnyek.



·A gargoyle-ok fészkére tartalékoljunk nagyon sok lőszert, mert rengetegen vannak.

·Hát ennyi, ja és ott van az F3-mal előhívható **Easy Mode**, amikor nem kell sokat gondolkodnunk, hogy vajon melyik tárgyunkat is kéne használnunk, mert *Adam* automatikusan azt veszi kézbe, ami kelleni fog.

A játék grafikájára nem lehet panasz, sokkal változatosabb, mint eddig bármelyik **Doom**-klóné volt (mert mi tagadás, akármilyen szépen is csomagolták, csak egy **Doom**-klón maradt...) Ráadásul már 320x400-ban is kimondottan szép, nem beszélve a VESA módokról (jó, nem egy hatprocesszoros erőművön 1600x1200-ban futtatott **Quake**-hez kell hasonlítani), és ami igazán fontos - gyors! Egy őskövületnek számító **Trident 8900**-zal küszködő 486DX2/66-on (minimum hardver!) csak egyszer kellett lebutítani a felbontást a játszhatóság érdekében. Ebből adódóan egy átlag **Pentium-S3-16mega RAM** konfigon úgy szalad, hogy győzzük utolérni! A hangok pedig olyan atmoszférát teremtenek a játéknak, amilyen utoljára talán a **7th Guest**-nek lehetett. Nagyon jól el lett találva a movie-akció arány, ahogy kezdene a játékos beleunni a lövöldözésbe, máris jön egy új mozi (mondjuk néhány szereplő elég nevetségesen néz ki, például *Gnarl*, az **Idő őrizője** simán elmehetne hajléktalannak bármelyik pesti pályaudvarra...). A sztori pedig sokkal jobb, mint egy átlag amcsi 200 millió dolláros kasszasiker-filmé (reméljük, nem szúrták el a végét valami ócska happy end-del...). Szerénytelen véleményünk szerint nem lesz belőle nagy legenda , meg *Év Játéka* (bár, ha a **Red Alert**-et kikiálthatták annak...), de a "két-három este alatt végigjátsszuk, aztán felrakjuk a polcra porosodni" kategóriában nagyot alkotott a **Gremlin** a **Realms of the Haunting**-gal, az biztos.

Na, még egy rossz poén a végére: (elvégre **H2-Óhhh** cikk ez, vagy mifene ?!) Mi lesz ebből a játékból, ha majd elfelejtjük ? **Forgotten Realms...**

HANCU/H2-Óhhh Team

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

Kiadó: Gremlin Interactive
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika: □□□□□□□□■
Hang: □□□□□□□□■
Design: □□□□□□□□□
IQ: □□□□□■■■■

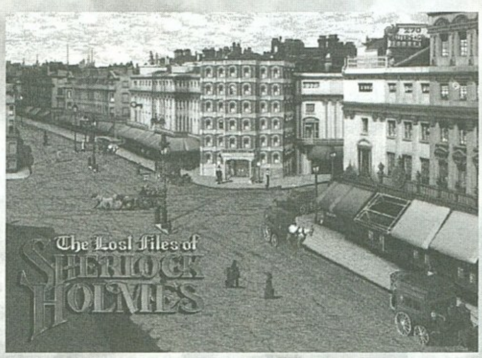


The Lost Files of Sherlock Holmes
Case of the Rose Tattoo

Dícsértessék!
Bizony, megjelent a nyomozós gamék atyjának (főleg a nyomozók atyjának) a folytatása, a **Sherlock Holmes 2**. Bizonyára emlékszünk még az első részre, ami akkor gyönyörű festett grafikájával kitűnt az adventure-halomból. Sokan neki is gyűrkőztek, hogy megfejtsék a hasfelmetszős sztorit. Na, mi nem. Sebaj, most bepótolhatjuk mulasztásunkat, megjött a folytatás. Ez most szebb, beszédesebb, nehezebb, idegesítőbb. A szerencsétlen **GUS** usereket már megint szívatják, kihagyták a **GUS** drivereket a setupból. Sebaj, eléggé elterjedt a sound setupja, 10 játékból 8 ezt használja. Szerezzünk egy **ultra.dig**-et, meg egy **ultra.mdi**-t, és már megy is!



Érdekes módón a beállításokat tartalmazó file-ban meg ott szerepelnek a **GUS**-ra vonatkozó dolgok...
Az irányítás elüt egy kicsit a szabvány kalandoktól, de legalább egyszerű. Bal gombbal mozgunk, illetve lookolunk, vagy talkolhatunk értelemszerűenés főleg magyarosan. Use-olni, vagy felszedni valamit azonban már máshogy kell. Odavisszük a kurzort a kívánt dolog fölé, majd jobb click, és ha menne, akkor itt megjelenik az ige. Jobb gombbal egyébként az invertory és az options bármikor elérhető. Következzen akkor a megoldás (reméljük). Még annyit, hogy a játék erőteljesen szövegcentrikus. Ezzel nyilvánvalóan azt akarták jelképezni, hogy ha valaki Angliában el akar érni valamit, akkor bizony rojtosra kell jártatnia a száját.(Mi pedig szűkszavúak leszünk) Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy mindent nézzünk meg, és mindenkivel beszélgessünk, addig, ameddig tudunk.



Mycroft Holmes, *Sherlock* bátyja küld egy meghívót az öcsinek a **Diogenész** klubba (nem azért, de mi egy ilyen névből maximum egy melegbárt néznénk ki). Az öcsi el is megy *Watsonnal* a klubhoz, de amikor bemennének, szétrobban az egész romantikus... szóval a klub felrobbant. Ki kéne deríteni az ügyet, de egyelőre csak *Watson* doktorral tudunk nyomulni, mivel *Holmie* azt hiszi az egészről, hogy baleset volt. Húzzunk el a **Yardra**. *Augie*, a kis seftes nagyban nyomja az itt a piros, hol a pirost, az őrs bejáratánál pedig egy rendőr szobroz. Beszélgessünk el velük. Két-három oldalnyi pofázás után végre sikerül megtudni, hogy *Mycroft*-ot a **Bart** kórházba transzportálták. Nézzünk el oda! Álljunk le a nővérrel beszélgetni, majd bemehetünk a halottkémhez. A hulla, aki ott van letakarva előtte, nem *Mycroft* maradéka. Kérdezzük meg, merre van a kórterem, majd menjünk oda. Az itt lévő nővérrel beszélve megtudjuk, hogy *Mycroft* a harmadik ágyban fekszik. Beszéljünk vele, majd szóljunk a nővérnek, hogy szomjas szegény. Amíg elvan a csaj vízért, addig nyúljuk le a gyűrűt a kezéről (haha, nem is a lábujjáról). Dolgunk végeztével távozzunk angolosan, és most nézzünk el a hordó, izé a **Diogenész** klubba.
Eléggé viharvert állapotban van a klub. Szóljunk oda a strázsáló rendőrnek, hogy engedjen be, persze neki esze ágában sincsen ezt megtenni, merthogy nem vagyunk klubtagok. Dugjuk az orra alá új gyűrűnket, amire bocsánatot kér, hogy nem ismert meg minket. Menjünk be a klubba, majd beljebb egy szobával. A törmelékhalom közül bányásszuk ki az óralapot, mire bejön a rendőr és kidob minket. Most vissza a főhadiszállásra, **221b Baker Street**. Analizáljuk az óralapon lévő anyagot az asztalon lévő minilabornál a következő módon : Kaparjuk le a késsel az óráról az anyagot. Öntsünk az edénybe szódium-szulfátot, majd desztillált vizet. Most gyújtsunk alá a gyufával, eredményképpen felrobban az egész. Erre végre felkeltjük *Mr. Holmes* érdeklődését is, aki a robbanásra kijön a hálószobából. Mostantól hogy bebizonyítottuk neki, hogy az órán robbanószer volt, átveszi az ügyet, azaz őt irányíthatjuk. Vegyük ki a lámpást a rolós fiókból, majd menjünk a **Yardra**. Beszéljünk *Augie*-val, utána pedig nyomjuk el a trükkjét, azzal hogy a kezére kattintunk, nem pedig valamelyik kártyára. A trükk megoldását mondjuk el a **Yard** előtt álló rendőrnek, aki erre végre beenged. Bent áll a bál. *Lestrade* felügyelő egy nővel beszél, akinek a bátyját behozták, mint totál idiótát. Beszéljünk a középen ülő ügyeletessel, majd *Watsonnal*. Vizsgáljuk meg a könyvespolcot, észrevesszük a **Britannia Enciklopédiát**.
Szóljunk az ügyeletesnek, hogy a behozott fickó csak egy epilepsziás, meg is van rá a bizonyítékunk. Szóljunk a könyvről, mire kiváncsi lesz, és leszedeti az ott álló fickóval. Fejtsük ki igazunkat, mire az ügyeletes szól *Lestrade*-nak, aki ezek után kidobja a nőt. Beszélhetünk vele is. Kérjünk tőle egy beugrót a klubba, amivel tudunk nyomozni. Ezután lépjünk el a **klubba**. Mutassuk meg a beugrót a bekötözött fejűnek, majd duma, és máris mehetünk be. Bent vegyük föl a dobozkát, ami mellesleg a bátyuskánké. Menjünk beljebb megint, és nézelődjünk. Az idegesítő kötözött fejűtől nem tudunk nyugodtan dolgozni. Szóljunk *Dr. Watsonnak*, kösse le a figyelmét, addig mi szedjük le a láncot, és menjünk egy kicsit



jobbra. Itt a gerendák miatt nem tudjuk a bőröndöt kihúzni, tehát kössük rá a láncot, majd húzzuk ki. Ezután már odaférünk. Csak az a baj, hogy sötét van. Sebaj gyújtsuk meg a lámpát, máris lehasalhatunk, és rálelünk egy rúgóra. Zsebeljük be, majd nyomás a **kórházba**. A drá-



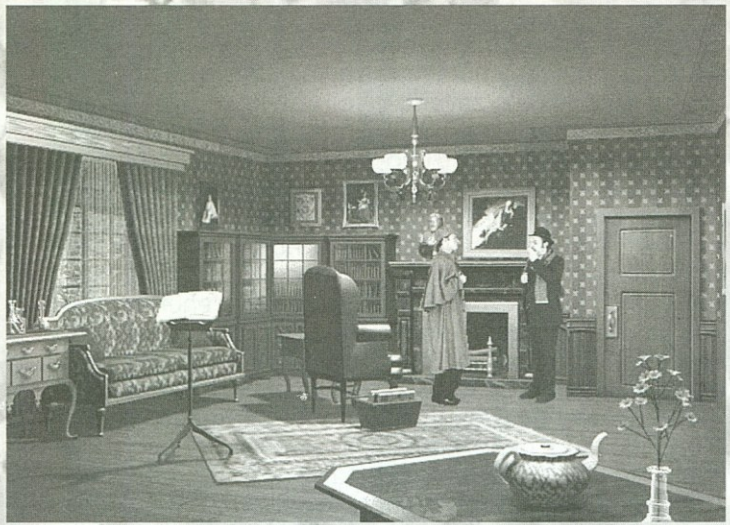
ga nővérke nem akar beengedni a bátyushoz, úgyhogy drasztikusabb eszközökhöz kell folyamodnunk. Beszéljünk *Watsonnal*, majd a nővérrel, mutassuk meg neki engedélyünket, de még mindig nem akar beengedni. Sebaj, beszéljünk a beteggel, majd lökjük ki a kocsit, amin fekszik. A nővérke utána iparkodik, mi meg irányítsuk be magunkat a halottkémhez. Beszéljünk az ürgével, majd kérjük meg, hadd menjünk be a betegszobába.

Odabenn úgy látszik *Mycroft* túl sok **Füles**t olvasott, ugyanis rejtvényekben beszél, amiből egy kukkot nem értünk. Nézzük meg a kórlapját, van alatta egy cetli, na azt zsebre. Lent mutassuk meg a nővérnek a cetlit, erre kénytelen odaadni *Mycroft* személyes cuccait, ami nem áll másból, mint egy kulccsomóból. De legalább most már odamehetünk, ahol lakik. Már megint egy őr állja utunkat. Ennek hiába magyarázunk, hiába mutogatjuk az engedélyünket, csak jobbegyenessel fenyegetőzik. Fordítsuk figyelmünket a kocsinál álló fickóra, de amikor beszélni akarnánk vele, lelép. Küldjük rá *Dr. Watsont*. Amint visszajön, elmondja ki is ő. Egy exzsaru. Mutassuk meg a kulcsokat az őrnek, mire majdnem megfojt, de legalább visszajön a megtért rendőr. Beszéljünk vele, ezekután az őr is be fog engedni. Odabenn menjünk egyből jobbra. Vegyük fel az asztalról a papírt, amiről kiderül, hogy *Mycroft* titkos üzenete (úgy látszik már itt elkezdte olvasni a sok **Füles**t). Ha megnézzük a papírt, ez áll az elején : **bbqmz**. Csináljunk ebből értelmes szót! A megoldás : apply, vagyis minden betű helyett az abc eggyel előbbi betűit használjuk. Irjuk be a második szó helyére azt, hogy water, a harmadik helyére pedig, hogy heat. Ezután öntsünk tiszta vizet a pohárba, majd mártsuk meg benne a papírt. A gyertyát gyújtsuk meg, majd pörköljük meg egy kicsit a paírosunkat. Végre olvashatóvá válik rajta az üzenet : Nézd meg a görög könyveket! Ne izguljunk, nem kell messze menni, csak ide a szomszéd szobába, az állványig. Lapozzunk el egészen a könyv elejéig, ott találunk egy tökűres, tiszta fehér lapot. Vágjuk zsebre, és mehetünk haza. Otthon üljünk le a boszor-

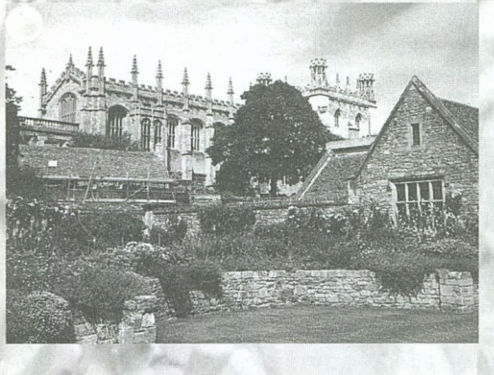


kánykonyhához, és keverjünk össze egy kis jódot és vizet. Gyújtsuk meg, majd tartsuk az üres papírunkat a gőz fölé, eredményeképpen láthatóvá válik bátyánk levele. Elég hosszú, arról van benne szó, hogy valaki lenyúlta a minisztériumból a robbanószer formuláját, és ez most hú de rossz. Fel van sorolva egy-két név is hozzá. Most nézzük meg rolós asztalunk tetején lévő nyilvántartási könyvet, és felismerjük az első három nevet, méghozzá *Lawtont*, *Silverbridge*-et és *Pratt*-et. Húzzuk fel a kabátot és próbálkozzunk először talán *Lawton*nál. Az inas a beszélgetés után nem akar beengedni, illetve azt mondja, hogy az úr nincs itthon. Adjuk neki a névjegyünkből, kis idő múlva mehetünk is be. *Lawtont* éppen egy hatalmas billiárd-parti közben zavarjuk. Kérdezzük ki, de semmi értelmeset nem tud kinyögni. Lépjünk le *Silverbridge* felé, ahol még ennyire se jutunk, mivel az inas minden próbálkozásunk ellenére sem enged be. Sebaj, van még egy *Pratt* is, oda is elmehetünk. Természetesen nincsen otthon, ahogyan éreztük, de van *Mrs. Mason*, akivel beszélhetünk. Mondjuk meg neki, hol lakunk, megígéri, ha hazajön *Pratt*, akkor szólni fog neki. Hát persze! *Watsonnak* támad egy ötlete, méghozzá egy bizonyos *Dewar* professzorral kapcsolatban. A probléma az, nem tudni, merre lakik. Szerencsére *Mycroft* tudatában van ennek a ténynek, úgyhogy menjük a kórházba, aholis Microsoft ...izé *Mycroft* elmondja **Füles**-szerűen a prof laboratóriumának pontos címét, de most alapból megfejtjük az idióta rejtvényét. Nézzünk be a profhoz. Beszélgessünk vele, adjuk neki oda a rugót, majd figyeljük meg, mit rejteget a kályhában. Hoppá, a robbanószer formulájának a másolata! Meg is kér, hogy oda ne nyúlkáljunk. Távozáskor adjuk még meg a címünket. Menjünk haza, aholis egy táviratot fogad a felügyelőtől, amiben egy gyilkosságról számol be. Valakit fejbelőttek a **Temzénél, a Cleopátra Obeliszknál.** Menjünk a tett helyszínére, de természetesen már megint nem hagynak békében nyomozni. Az itt álló rendőrt még *Lestrade* levele sem érdekli, amiben a segítségünket kéri. Akkor viszont irány a **Yard** (Az őrrel beszélni kell, hogy bemehessünk), ahol *Lestrade* elmondja, amit tud. Az áldozatot egy *Needhem* nevű fickó halászta ki a vízből, akinek a címét közli velünk. Azt is megtujuk, hogy a hulla most *Bartnál* van a kórházban. Ott már ismerősek vagyunk, nézzünk be tehát a halottkémhez, *Barthoz*. Beszéljünk vele, elmondja hogy fejbelőtték, az arcát nem lehet felismerni a lövéstől, és a seg...az alfelén van egy piros rózsa tetovált változatban. Ezt meg is nézhetjük, tényleg ott van. A szekrényből vegyük ki a kalapot, majd menjünk *Needhemhez*. A fickó elmondja azt, amit eddig is tudtunk. Nézzünk bele a tengerészládikójába, és egy kék nyakkendő kandikál ki belőle, amit egyből felismerünk : A **Cambridge-i Egyetem** dákjai hordják a nyakukon. További beszélgetés során *Needhem* (szükségem van a sonkára?) előhalász a zsebéből egy órát, ami szintúgy az áldozaté volt, mint a nyakkendő. Kérjük meg, jöjjön velünk helyszinelni. A lépcsőre rakjuk ki a lámpát, majd vegyük fel a gombot és az órafedelet. Ezenkívül, ha megvizsgáljuk a lépcsősort érdekes vérvoltokat fedezünk fel a hatodik és a tizenkettedik lépcsőn. Ez kezd érdekes lenni! Vonjuk kérdőre *Needhemet*, mire végre elmondja az igazságot : Szemtanú volt a gyilkosságnál, és itt, azaz a lépcsőknél történt az eset. Két fickó vitatkozott, mire az egyik gondolt egyet és fejbelőtte a másikat, ezekután érkezett egy harmadik csóka, akivel lelépett a gyilkos. Vizsgáljuk meg a kampót, majd kérdezzük *Needet*, hol látta a fegyvert. Ezután használjuk a kampót, mire *Holmes* kiszedi nekünk a bűnös pisztolyt. Talán menjünk haza kémiázni egy kicsit!





Otthon analizáljuk az órafedelet a következő módon: Keverjük össze a kénsavat és a hidrogén-kloridot, majd tegyük bele a pálcika segítségével az óralapot. Vegyük is ki, és nézzük meg a nagyítóval. Most el tudunk menni **Cambridge**-be, az egyetemre. Tegyük is meg, méghozzá a vasútállomáson keresztül, vagyis vonatozzunk. A portás békésen szunyókál, úgyhogy szóljunk a mi kis *Watsonunknak*, hogy ugyan



hozzon már valami piát. Amikor megérkezik az itóka, a portás furfangos módon felébred, és beszélhetünk vele.

Kiderül egy-két furcsa dolog: Az áldozat nem volt más, mint *Thomas Pratt*! Volt egy egyetemi társaság, akinek a tagjai piros rózsatetoválást viseltek.(Miféle kompánia már az, akik piros rózsát tetováltatnak a popsikájukra?!) Sőt, a hab a tortán az az, hogy *Lawtonnal* egygyütt jártak ide tanulni! Utazzunk vissza Londonba, majd menjünk *Pratt* lakására. *Masont* küldjük el a jó... el is megy egy kis beszélgetés után. Most már nyugodtan nézelődhetünk. Menjünk be a hálóba, és vegyük magunkhoz a következőket : a fényképet az asztalról, a gyufát a széndobozból, és a tűzhelyből a vörös ruhadarabot. Kifelé menve még zsebeljük be a kalaptűt is a külső szobában. Feltűnik egy-két új helyszín. A gyufa hátulján egy kocsma címe van megadva, ott árulják ezt a fajta gyufát. Egyelőre ott még semmot nem érük el, úgyhogy menjünk *Pratt* egyik kedvenc helyére, **Neville fürdőjébe.** Vizsgáljuk meg a párnákat, a radiátort, meg a törülközőket, majd szóljunk a górénak. Egy kis beszéd után már beljebb mehetünk, ahol egy újabb arc tűnik fel a szauna gőzeiből : *Elridge Whitney*, akinek érdekessége, hogy szintén szerepel *Mycroft* listáján. Ja, ha nem vennénk észre először, akkor szedjük le a törülközőt, ott bújik alatta. Erre a mozdulatunkra a fürdőfőnők tettlegességhez fajul. Van az a mondás, hogy a saját hibájából tanul az ember a legjobban, ugyanis *Sherlock* beküldi szegényt az egyik medencébe. *Elridge* nem hajlandó tárgyalni, úgyhogy tegyük a következőt : a partvissal zátrjuk be az álnokot, majd tekerjük fel a hőmérséklet szabályzót a maxra. Egyből megered a nyelve, hallunk valami *Ratchet* nevű hölgyeményről, aki a **Védelmi Minisztériumot** szokta takarítani. Címet persze nem tud. Tud viszont *Lawton* egy másikat, egy bizonyos *Lord Avery* arisztokratáét. Az inas nagyon el szeretne minket kalapálni billiárdban, ígérjük meg neki, hogy majd egyszer játszunk vele. A *Lord* nincs a háza tájékán, de itt van az asszony akivel nem megyünk túl sokra, úgyhogy szóljunk az inasnak. Az inas elmondja, hogy a gazda éppen a parkban szieszt ázik. Nosza, irány a park!

A parkban a testőr nem enged dumcsizni az *Lorddal*, úgyhogy tenni kéne valamit. Menjünk egy képpel vissza, kérjük meg az árust, hogy eressze rá a testőrre a majmot. Meg is teszi nekünk, a majom meg lenyúlja a fickó sapkáját, aki utána rohamozik. Hálánk jeléül vrgyünk tőle madáreledelt. Egy képpel odébb etessük meg a madarakat, majd adjuk az eledelt a *Lordnak*. Ezután végre beszél. Mond egy helyet, ahol próbálkozhatunk. Uccu oda! Van itt egy bonemaster, azaz csontkovács. *Ratchetről* nem tudnak semmit, de javasolják a zöldségest. Menjünk akkor a zöldségeshez. Van egy érdekes könyv az asztalon, de nem engednek hozzányúlni. Folyamodjunk *Watsonhoz,* aki leköti az őrt (Angliában még a zöldségesnél is van), mi meg kérjünk lekvárt. Amíg előkotorja, addig fussuk át a könyvet. Egyből kiszúrjuk *Ratchet* nevét, de az árus még ezután is tagad. Jó, akkor vissza a **Bakerre**. Van itt egy *Wiggins* nevű kölök, őt bízzuk meg *Ratchet* lenyomozásával. Most el valahova, majd vissza ide. *Wiggins* már vissza is jött. Kiderül, hogy *Ratchet* a zöldséges anyja. A kis suttyó! Bújjunk be a hálószobánkba, majd az álruhába, és menjünk a zöldségeshez. Megnyerő külsőnkkel megbékélve felenged a lakásba a fickó. Na azért! Megtaláltuk *Ratchetet*, akivel még nem tudunk tárgyalni, mert zavar a részeg férje. Kéne neki valami erős... Lent kérjünk kávét, majd menjünk vissza, és töltsük a kávét a bögrébe. Na, itt fejezzük be, mivel szégyen, de bevalljuk : ELAKADTUNK. A kávé sosem lesz kész, ha look-olunk, akkor kiírja, hogy a bögrét gyengét éri a tűz. Nyilván fel kéne egy kicsit erősíteni a tüzet, de elképzelni nem tudjuk milyen módon, ugyanis a tűzhelyet nem érzékeli a program. Legalábbis a mienk. Pedig biztos közel a vége... No nem baj, ne bánkódjunk. A viszlátásra! Még annyit, hogy van egy-két helyszín, amit nem tud betölteni 8 mega rammal, ilyenkor nyomassuk **Win** alól hang nélkül, úgy megy. Tényleg sorry!



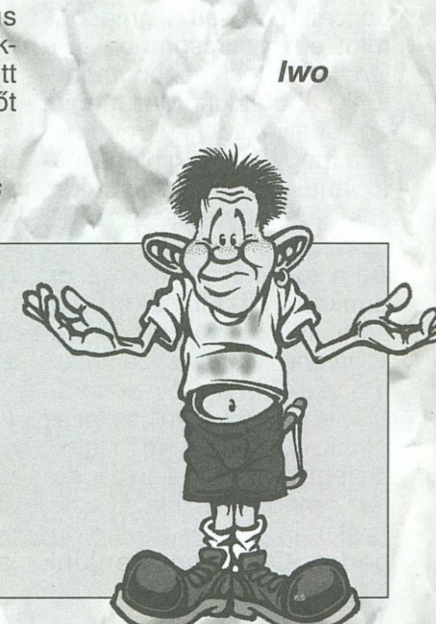
Iwo

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

Kiadó: Electronic Arts

Tesztpéldány: Ecobit

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



RAMA

Szereti a tik a meggyeeet, keeetten szeretünk mi eeegyet... pincér, még egy kört.. Azazhogy köszöntünk minden olyan olvasót, aki túlélte a szilveszter megpróbáltatásait (na meg persze azokat is, akik még mindig pihengetnek valamelyik csendes, eldugott sarokban...). Reméljük hogy Télapó bácsi mindenkinek jól telepakolta a puttonyát, és hogy a Jézuska sokat tojt a fa alá, mindenki megkapta a maga kis 1.6 gigás vinyóját, 32 mega RAM-ját, vagy éppen ***Windows '95*** install verzióját (ki-ki amit megérdemelt...), és most mindenki újult erővel fizet elő a **PC Ultrára**, hogy ismét olvashassa kedvenc szerzőinek legújabb agyrémeit...



Nos, akkor nem is váratunk tovább benneteket, legott elkezdjük első '97-es játékismertetőnket, mely a **RAMA** névre hallgat. Amennyiben ez a cikk csak a hátsó borítón kapna helyet, az 'első'-t kéretik viccnek venni. **(A próféta szólt belőled... - Hancu)**

Mielőtt valaki megijedne, eláruljuk, hogy nem margarin-szimulátorról van szó, hanem egy pofás kis kalandjátékról, mely a sci-fi terén már klasszikusnak számító *Arthur C. Clarke* tollából származó '***Randevú a Rama-val***' című könyv világát és sztoriját dolgozza fel. Bár az öreg *Arthur*nak sok jó dolga van (nem tudjuk, tudjátok-e, hogy ő találta fel a távközlési műholdat, valamint ő írta '***A csillagok és a a város***' című remekművet, ami igazán szép volt tőle és a '**2001-űrodüsszeia**'-trilógiát is), úgy érezzük, hogy ez a műve nem volt túl nagy eresztés. Véleményünk ellenére a **Rama** annak idején hatalmas siker volt, így aztán a mester meg is írta a folytatásait a '***Rama II.***'-től kezdve a '***Rama kertjén***' át egészen a '***Rama tápláló szeretete***'-ig (és akkor még nem is beszéltünk a ***Rama Szutrá***ról...), végül ez sem kerülhette el a végzetét: játékot készítettek belőle. Lássuk hát, mennyire sikerült szoftverizálni a regényt!

A játék (és a könyv) roppant elmés sztorija a rondácska introból kiderül, de azért leírjuk sokak okulására: A Föld tudósai egy szép napon rájönnek, hogy egy igencsak nagy tömegű valami közeleg a szeretett bolygóhoz. Nosza, néhány tökös űrhajós kiröppen megnézni, hogy ki csönget az ajtónál, de egy gigantikusan hatalmas és óriási, ámde annál nagyobb és lakatlanabb henger alakú űrhajón kívül mást nem találnak (a hengert egy ősi istenről el is nevezik **Rama**-nak). Mindegy, ha már ott járnak, bedokkolnak a zűrhajóba, ahol furcsa dolgok történnek. Például dának okáért rejtélyes körülmények között meghal a felfedezőbrigád vezetője. Aztán kiderül, hogy mégsem olyan lakatlan ez a **Rama**, ugyanis néhány, az űrhajót építő idegen felbukkan, ám még sok a kérdés, satöbbi, satöbbi. Az a lényeg, hogy minket küldenek az elhalálozott űrhajós helyére, s a mi feladatunk az idegenekkel és technológiájukkal kapcsolatos összes rejtély megoldása. A játék során majd választ kapunk arra, hogy mi is a **Rama**, miért van itt, és kik építették. És természetesen, találkozni fogunk az idegenekkel is, akik mellesleg igencsak hülyén néznek ki: első blikkre egy madár és egy denevér keverékének tűnnek, de ember nagyságúak (Adódik a kézenfekvő kérdés, hogy ezek a kéz nélküli, az emberéhez képest nevetségesen kicsi aggyal rendelkező dögök hogy a búbánatba voltak képesek a mienknél fejlettebb technológiát létrehozni? Na mindegy...). Szóval, lesz itt minden, kaja, pia, nő, fű, de főleg balhé...



Most hogy már így kiokosodtunk, talán kezdjünk el játszani a gaméval. Kezdéskor a henger egyik végében vagyunk, s az egyik asszisztensnő köszöntése után meg is kapjuk az irányítást. A kezelés a szokásos "mindent az egérrel"-módszer, ami annyira egyértelmű, hogy kár rá a szót vesztegetni. Az opció-menüt (load, save, hang- és video-opciók) a bal felső sarokban látható ikonnal hozhatjuk ki, az alsó kis golyók pedig egy tárgy megvizsgálására szolgálnak. Alul található még az inventory és egy kis radar, mely a lehetséges elindulási irányokat mutatja, az opció-ikon mellett pedig az üzenetablak kapott helyet. Hát, akkor talán induljunk el jobbra a szekrények felé, ahol a nálunk levő, 2-es számot viselő kulccsal kinyithatjuk a szekrényünket, és kivehetünk belőle egy kést és egy karra szerelhető komputert (ezzel lehet megnézni a térképet és a nagyobb üzenetek, levelek is ide jönnek). Ezután a terem másik vége felé vegyük az irányt, ahol szintén egy komputer áll. A gépet bekapcsolva az expedíció összes szereplőjétől kapunk egy mail-t, amiket lejátszva értékes infokhoz jutunk. Menjünk vissza a szekrényekhez, ahol látunk egy létrát (ha minden igaz, útközben kapunk még egy mail-t az egyik kollégától, aki egy kisebb szívességre kér meg bennünket-ez már a kari PC-n jelenik meg). A létrán lemenve egy ismeretlen masinához jutunk, de ez nem akadályoz meg minket abban, hogy felvegyük a rajta heverő, 6-os sorszámú kulcsot. Irány fel, nyissuk ki a 6-os szekrényt. Rengeteg új stuffot kapunk, érdemes mindet megvizsgálni, esetleg egymáson kipróbálni. Kinyithatjuk a 9-es szekrényt is, innen felvehetjük a *Puck* névre hallgató, Barbie-baba méretű robotot, aki a játék során végig segíteni fog, ami abban merül ki, hogy roppant nagy okosságokat mond, valahányszor megkérdezzük valamiről. Ily módon felszerelkezve már nekiesthetünk a **Rama** felfedezésének...



Ennyi kis segítség talán elegendő ahhoz, hogy mindenki maga megpróbáljon elboldogulni a **Rama**-val. Mi úgy gondoltuk, hogy egy oldalnál nem érdemel többet, ezért nem is játszottunk vele heteket. A legnagyobb gondunk a játékmenettel volt: túl lassúnak és túl nehéznek találtuk. A hangulattal is bajunk volt, mert gyakran megesett, hogy nagyon sokáig nem történt semmi. A 100%-os renderelt-digizett grafika és a cool hangok még úgyahogy dobnak valamit a **Rama**-n, de az az igazság, hogy még ennél is többet vártunk volna a Sierrától. A játékot minimum középfokú angol nyelvtudás nékül el se kezdjük, mert rengeteget beszél, a borítón díszelgő *"Kids to adults 6+"* feliratnak pedig ne dőljünk be. A game ugyanis meglehetősen nehéz, szóval enyhén szólva is optimista az az elképzelés, hogy egy hatéves gyerek valamire is vinné ezzel a játékkal. A készítők is tisztában lehettek a játék hibáival, mert a három CD közül egyet telepakoltak mindenféle ökörséggel meg egy *Arthur C. Clarke*-interjúval, amiből kiderül, hogy a mester meg fogja írni a ***3001-űrodüsszeiá***t. No comment...

Összefoglalva az eddigieket, nem nagycn tetszett nekünk a **Rama**, még akkor sem, ha tíz háziasszonyból nyolc ezt használja (vagy az a fogkrém, és a fogorvosok?). Kizárólag olyan embereknek ajánljuk, akik sci-fi és adventure-rajongók egyben, valamint sok kitépnivaló hajszál akad a fejükön. Mi a magunk részéről megmaradunk azoknál a kalandjátékoknál, amelyek nem azzal akarják eladni magukat, hogy "X.Y. regényéből / ötletéből / filmjéből" készültek...

STöKi/H2-Óhhh Team

Minimum hardver: 486 DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB/GUS

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Leisure Suit Larry

Love for Sail!

Időpont: 1987. Helyszín: egy poros kisváros valahol Amerikában. Egy kopaszodó, poliészter zakós figura álldogál a fellengzős **Lefty's Bar** névre keresztelt harmadosztályú krimó előtt. Némi gondolkodás után bemegy, rendel egy italt, majd a pultnál üldögélő nőszeméllyhez fordulva bemutatkozik: *"A nevem Larry. Larry Laffer."* A legenda megszületett...

Bizony, bizony, immár tíz éve, hogy *Lawrance* barátunkat először irányíthattuk *"Nem szerezheted meg a világ összes nőjét, de erre kell törekedned"* mottóval fémjelzett kalandozásai során. Felsorolni is nehéz lenne hány nőt fűzött már meg *Larry* az elmúlt évtized alatt, mindenesetre az bizonyos, hogy ez a szám gyanúsan közel van ahhoz, ahányan aztán rútul átverték őbalekságát. Mint például a hatodik rész már-már happy end-nek tűnő végső jelenetei során meghódított néni. Alig kezdi szegény hősünk végre jól érezni magát, és hipp-hopp: a nő lelépett, a ruhánk-pénzünk eltűnt, a szívünk összetört, de legalább hozzá vagyunk bilincselve egy ágyhoz, ami viszont felgyulladt... és máris nyakig benne vagyunk a legeslegújabb **Larry**-epizód, a **Love for Sail** introjában!

Helyzetünk ugyan nem túl rózsás, de ne essünk kétségbe! Vegyük magunkhoz az ágy melletti kis asztalkákról a fogót, és a varrókészletet, utóbbit nyissuk ki, és a benne talált tű segítségével szabaduljunk meg béklyóinktól (na jó, előtte nem árt meghajlítani a fogóval). Az előtérben törjük ki az ablakot, majd tekintsük meg, ahogy *Larry* vidám kis ámokfutás (vagy inkább -zuhanás) keretében romba dönti a fél várost, majd a gatyájában talált hajójegyet lobogtatva belepottyan a játék kellős közepébe.

Lássuk csak: adott egy tengerjáró luxushajó telis-tele bombanőkkel. Mindnyájuk közül a legbombább, a kapitány egy versenyt hirdet a hajón unatkozó férfinép számára: aki a a legtöbb versenyszámot megnyeri, az viszi a fődíjat, ami nem más mint egy teljes hét "szabadfoglalkozás" a kapitány kabinjában. Hat számban kell diadalmaskodnunk a végső győzelemhez és mindezek közben lesz néhány kisebb afférunk is a belénk botló nőneműekkel.







Lépésről-lépésre megoldást nem akarunk adni a játékhoz (túl hosszú lenne), mint ahogyan a poénokat sem szándékozzuk (mind) lelőni, mindenesetre érdemes minden utunkba akadó emberkével beszélgetni, ki lehet halni a játék poénjaitól.

Kérjük CTRL-M-el a hajó térképét, és bóklásszunk körbe egy kicsit. Érdemes maguntól nekiállni a játél megoldásának, aztán, ha valami nem megy, itt jön az útmutató a hat verseny megnyeréséhez (a sorrend (szinte) tetszőleges):

"A legelegánsabban öltözött úr" verseny

Hááát... *Larry* valahogy nem az a kimondott elegáns gentleman, úgyhogy a *"Mohamed megy a hegyhez"* variációt kell alkalmaznunk, azaz valahogyan divatba kell hoznunk az igénytelen poliészter-zakónkat. Mi sem egyszerűbb ennél! A megoldás kulcsa a nagy bálteremben üldögélő divattervező néni. Beszélgessünk vele, mire kiderül, hogy a neve *Jamie Lee Coitus* (hmmm... Nomen est Omen), és éppen vészes ötlettelenségben szenved a divatba hozandó ruhaneműket illetően. Nosza, dobjuk fel neki a nejlon-zakós ötletünket, amire teljesen beindul, csak egy gond van: honnan tudna az óceán közepén anyagot szerezni a ruhához? Bízd csak ide, baby... Nem kell hozzá nagy fantázia, hogy kitaláljuk, a hajó vitorlája fog alapanyagul szolgálni ruhakölteményünkhöz. Menjünk az ebédlőbe, zabáljuk fel az összes malacpástétomot. Amíg a pincér elmegy utánpótlásért, lenyúlhatjuk a pulton heverő konyhakést. Szükségünk lesz még egy-két szerszámra, először is, menjünk le a személyzeti helységbe (nem kell törődni a ránk szegeződő fegyverarzenállal), és a faliújságról szedjük le a drótot. Most menjünk a kaszinó előtermébe ahol a dobókockákból készülő szobor áll. Vizsgáljuk meg közelebbről és... hehehe, összedőlt az egész. Jutalmunk két kocka, valamint az értelmetlen pusztítás okozta melegség a szívünk táján... Lépjünk le innen, majd jöjjünk vissza, és az állvány tetejéről vegyük magunkhoz a csavarhúzót. Emígy felszerelkezve menjünk fel a kapitányi hídra. A kutyás helyszín csak a tisztelt játékos idegállapotának rongálása miatt létezik, összpontosítsunk inkább a biztosíték-szekrényre az ajtó előtt. Teendők: nyissuk ki a csavarhúzóval, majd buheráljuk meg a dróttal. Ezután már felmászhatunk az árbócra, ahol a késsel nyeshetünk egy jókora darabot a vitorlából. A lejutás ugyan kissé körülményes (és hosszadalmas), de sebaj, szaladjunk *Coitus*-hoz az anyaggal. Csak a hátsó bejárat van nyitva...ahol *Larry*-nek sikerül egy divatbemutató kellős közepébe csöppennie - de ha már itt van népszerűsíti kicsit az új nejlonmódit, aminek meg is van az erenménye: egyik szemünk sír, a másik nevet. A versenyt ugyan megnyerjük (a kártyánkat a próbababa slicce mögött lehet érvényesíteni), de *Coitus* a nagy siker miatt sürgősen Párizsba utazik. Kár, azért egy kis coitus-ra maradhatott volna...





A kockaverseny

Ha már úgyis zsákmányoltunk két dobóockát az összedőlt szoborból, talán használhatjuk is őket valamire. Mondjuk preparáljuk meg őket egy csöppet a kabinuknból felszedett budipapírral. Ezáltal elektrosztatikusan feltöltődnek, és könnyebb lesz velük hatost dobni (hát ez aztán méretes egy baromság...). Sajnos a kaszinóban sehogy sem tudunk odaférni az asztalhoz, ahol a kockáz(tat)ás megy, így a szent cél érdekében kissé durva megoldást fogunk alkalmazni. Menjünk az ebédlőbe, ahol az asztalokon hegyekben áll a sok freejack, azaz szabad préda típusú kaja. Nyomjunk be néhány adag babos tápot, majd szaladjunk vissza a kaszinóba, és... hmm... engedjük szabadjára a zabolátlan természet pusztító haragját (FART). Hehehe, szombat esti láz... vagy gáz? A népek lelépték, miénk a pálya! A cinkelt kockáknak köszönhetően könnyedén nyerünk, ráadásul játék közben feltűnik egy nőszemély is (*Dewmi Moore* - valahonnan ismerős...), aki kihív minket egy parti **Strip Liars Dice** nevű mókás játékra. Ez valami olyasmi, mintha a vetkőző-pókert keresztezták volna az kis hazánkban "**Bars**" néven köz(?)ismert kockajátékkal. Nem akarjuk hosszadalmasan magyaráz-



ni a dolgot, *Dewmi* majd úgyis megtanít rá, ha valaki mag nagyon béna lenne az visszatölti néhányszor a játékállást. Miután az utolsó négyzetcentiméternyi ruhát is lenyertük a hölgyről, *Larry* felhörpinti maradék italát, és... na ezt nem kellett volna. A piába tett tablettától némi hallucinációink lesznek, majd *Larry* megpróbál egy szál fütykösben észrevétlenül visszaosonni a kabinjába - persze nem sikerül neki... Ez a jelenet egyébként a játék során vagy fél tucatszor megismétlődik, hol a takarítónővel sikerül összefutni, hol egy apácával, de lesz még óvodás-csoport, japán turisták, a **CNN** híradósai, meg minden.



A LoveMaster 2000 verseny

Na ez egy érdekes vetélkedő. Nagyjából arról szól, hogy ki bírja tovább szusszal. Hogy mit? Hát, azt, amiről a **Larry**-játékok általában szólni szoktak. Szegény *Larry* mindössze két pontot



ér el a gépen első próbálkozásra, így hát szégyenszemre meg kell kérnünk valakit, hogy ugorjon be helyettünk. A megfelelő ember a kényes feladatra a könyvtáros néni lesz, aki ugyan elég prűdnek néz ki így első látásra, de majd behálózzuk, aztán hajajjaj... Kezdjük a mókát a medencénél, ahol a *Drew Baringmore* névre hallgató nudista jellegű nőszeméllyel köthetünk ismerettséget. Eleinte nem nagyon akar szóba állni velünk, menjünk hát el a könyvtárba, ahol a polcokon sorakozó könyvek áttanulmányozása után már elég intellektuálisak leszünk egy kis bájcsevelyhez valami első világháborós kétfedelű repülőgépekről. Később kiderül, hogy a leányzó nem is igazi nudista, csak elveszítette a bőröndjét az összes ruhájával, és hát ha megkeresnénk neki, akkor nagyon hálás lenne, meg miegymás (*Larry* figyelmét elsősorban a miegymás köti le). Nosza, keressünk bőröndöt! A poggyász a hajófenékben levő raktárban van, ahová viszont - kulcs híján - nem tudunk bemenni. *Peggy*-vel, a takarítónővel beszélve (na ő se egy semmi figura! Érdemes eldumálgatni vele a világ dolgairól...), kiderül, hogy a kabinos fickónál van a kulcs, ő viszont a személyzeti szoba széfje mögött rejtőzik. A széf kombinációja **38-24-36** (ez inch-ből cm-be átszámolva **96-60-90**, ami elég korrekt méret), az info természetesen *Peggy*-től származik. A kimondhatatlan nevű kabinos nem adja ide a kulcsot, viszont égető szüksége lenne egy útlevélre. OK, semmi probléma. Kérjünk a fickótól egy fényképet, majd ugorjunk vissza a könyvtárba, kérdezzük meg a könyvtárosnőt mondjuk arról, hogy *Fluffy Fluffy Bun Bun* (akármilyen más hülyeség is jó, lényeg, hogy ne értse a program), és amíg *Victoriana* számítógéppel ügyködik csórjuk el az asztalról a ragasztót. Most gyártsunk **Photo ID**-t a hitelkártyánkból, a ragasztó, és a fénykép segítségével. Ezt adjuk oda a portán az ellenszenves figurának, és cserébe megkapjuk az útlevelünket, amit viszont odaadunk a kabinosnak. Némi közjáték után (a kabinos kisebb pirotechnikai bemutató közepette



füstté válik) magunkhoz vehetjük a poggyászraktár kulcsát. A raktár egy "kicsit" nagynak tűnik, de szerencsére egyből magtaláljuk *Drew* bőröndjét. Ezt mindjárt vissza is adhatjuk a jogos tulajdonosának, aki hálából beköltözik a kabinunkba és ott vége-hossza-nincs zuhanyozásba kezd. Sebaj, a lényeg, hogy a medence mellett otthagyta a könyvét, amit eddig olvasgatott (valami olcsó pornó-novella), amit mi zsebrevágunk, és míg a könyvtárban ismét eltereljük *Victorian* figyelmét az előbbi trükkel, kicseréljük az ő könyvét *Drew*-éra! A teljes hatás kedvéért a régi könyvről szedjük le a borítóját, és ebbe tegyük bele az újat. Gyorsan húzzuk el a csíkot, majd kis idő elteltével jöjjünk vissza. Whoa! Minő(ségi) változás! Témának dobjuk fel mondjuk az időjárást (elég sablonos, az igazán menő a zene lett volna: *"Beszélgessünk a zenéről! <khm>tál már zongorán?"*), meglesz az eredménye. *Victorian* annyira belejön a dologba, hogy szívesen vállal helyettünk egy(-két-száz) menetet a **LoveMaster 2000** gépen, így ezt a versenyszámot is magabiztosan nyerjük.

A patkódobáló verseny

Na ez még egy ritka nagy okosság. Fogunk egy karót, és beleszúrjuk a földbe, aztán odébb-ballagunk egy húszhuszonöt métert, és az éppen nálunk levő lópatkót jó nagy svunggal elhajítjuk. Namost: az a jó, ha a patkó minél közelebb a karóhoz ér földet. Ha pont a karóra esik rá, az blackjack, és mindent üt. Talán mondanunk sem kell, hogy *Larry* abszolút antitálentum a dologhoz, szóval megint csalnunk kell. Nem lehet nem észrevenni, hogy a kaszinó bejáratánál, az összedőlt szobor felett egy hmmm... legyen mondjuk képződmény - lóg ki a plafonból, pont a patkódobálós helyszín alatt. Ez annyira egyértelműen adja magát, hogy szinte biztos, hogy csak átverésről van szó. Esetleg **Sierra**ék pont arra játszanak, hogy mi erre gondolunk, és mégis ez a megoldás kulcsa.

Vagy pont ebben bízva mégsem az. Vagy... <vágás>. A pezsgőfürdőnél találkozhatunk *Juggs*-ékkal, akik egy anya-lánya felállású country-együttes, összesen úgy 300 cm-nyi mellbőséggel... Sajnos azonban nem tudnak fellépni a hajón, mert nincs megfelelő hangulatvilágítás a színpadnál. Semmi probléma, hangulatunk már van, csinálunk hozzá gyorsan világítást is! A konyhában az ál-sültmalac felől lopjuk ki a hősugárzó-lámpát, ez megfelelőnek látszik ahhoz, hogy a színpadot intim félhomályba borítsa. Menjünk a színpadhoz, és a csapostól kérjünk egy lime juice-ot (valamire-csak-jó-lesz alapon), és egy **gigantic erection** fedőnevű koktélt (hehehe... vajon mi lehet benne?), amíg a fickó keveri a lötyit (elvégre egy **gigantic erection** nem (mindenkinek) jön össze egy pillanat alatt), belopózhatunk *Juggs*-ék öltözőjébe. A nagy piros gombot nyomjuk meg, a dezodort pedig cseréljük ki a sajátunkra (a kabinunkból). Eme nagyszabású akciónknak köszönhetően a színpadot megvilágító lámpa immár *Larry* jó 150 cm-es fizikuma számára is elérhető





magasságba kerül. Cseréljük ki a lámpát a malacsütőből eltulajdonított másikra, majd egy újabb **gigantic erection**-trükk révén menjünk vissza az öltözőbe, és a piros gomb segítségével húzzuk vissza a lámpát eredeti magasságába. Minden készen áll tehát a bulira! Mikor legközelebb erre járunk, már javában tart a koncert, de szerencsére semmiről sem maradunk le (sőt...). Miután felöltöztünk, térjünk vissza ismét a tett színhelyére, és a porig rombolt színpadról szedjük össze minden hasznosíthatót, ami esetünkben egy távirányítót és egy szíjat takar. Ilyen univerzálisan felszerelkezve már mehetünk is patkódobálni (Egyébként, ha a színpadhoz a későbbiekben újra visszatérünk, ott egy *Bill Clinton*-fazonú figurát találunk, aki vége-hossza nincs *Al Gore*-vicceket mesél. Sajnos a poénokat marhára nem értettük, de ez betudható sekélyes angoltudásunknak, és az amcsi belpolitikában való





járatlansá-gunknak). A patkódobálós gépet a következő módon tudjuk meghülyíteni: másszunk fel az összedőlt szobor állványzatára, és a plafonból kilógó izére kössük rá a szíjat. Ennyi. Valahogy a távirányító is belejátszik a dologba, hogy hogyan, és hogy ennek így konkrétan mi értelme van, azt ne kérdezzétek (véletlenül jöttünk rá). Na mindegy, lényeg az, hogy mindenkinek bebizonyítottuk : *Larry Laffer* a legjobb patkódobáló a széles nagy pusztában. Ja, a kártyánkat a kentaurszobor se... hm, alfelébe kell dugni a győzelem hitelesítéséhez.

A főzőverseny

Ohó! Végre egy újabb játék, amelyben kiélhetjük pervez konyhafőnöki vágyainkat... izé, azazhogy főzőcskézhetünk egy jót (**Pizza Tycoon** rulez!). Az abszolút megabroáf receptjét a konyhában találjuk, a hal csomagolópapírján. *Venezuelai hód-sajtpástétom* - hmmm, elég elrémisztően hangzik, nemde? A tatban levő hódterrárimból tudunk tejet szerezni (nem árt, ha valamiben tudjuk tárolni - egy fazék a konyhából erre pont megfelel), ezt vigyük vissza a konyhába, és csináljunk belőle sajtot a nagyszerű **CyberCheese 2000** rendszer segítségével (a játékban egyébként szinte minden **Cyber** és **2000 (ezt tök jól bele lehet építeni az ember hétköznapi szókincsébe a nem-teljesen-tökéletesen-működő dolgok jellemzésére, pl. Cyber-Windows 2000, CyberAPEH 2000, vagy a kedvencem, a CyberHatosVillamos 2000 - Hancu)**). Hagyjuk egy kicsit pihenni a félkész remekművet, és nézzünk vissza a kabinunkba, hátha *Drew* már végzett a zuhanyozással. Persze nem végzett, de egy picit megsürgethetjük: a fedélzetről nyúljuk le a tűzoltófecskendőt, és kössük össze a zuhanyzó lefolyóját a budi-tartállyal. Egy finom mozdulattal lehúzzuk a WC-t, és... egy újabb nő kerül *Larry* képzeletbeli, "*Majdnem megvolt, de elba<khm>...ltáztam a lehetőséget*" feliratú hosszú-hosszú listájára. Vegyük fel a zuhanyzóban *Drew* hűlt helyét kihangsúlyozandó itt maradt moszatot,





és hajítsuk bele a készülő konyhaművészeti remekünkbe. Öntsük bele még a lime juice-t, és a fedélzeten a fáról szedett furcsa gyümölcsöt. Még valami kis extra kell bele, ez pedig a *Dewmi* szobájából zsákmányolható "**orgasmic powder**". A késsel adjunk valami hozzávetőlegesen emberhez méltó formát a foodnak, aztán mutassuk be a cuccost a zsűrinek, és reméljük a legjobbakat...

A bowling-verseny

A kabinos fickó szobájában a szellőzőrácsot a csavarhúzóval eltávolítva újabb érdekes helyszínre jutunk. Töksötét, és mindenféle izgalmas hangok - egy *Larry Laffer*nek ennél jóval kevesebb is elég azt hinni, hogy valami orgia közepébe csöppent. Vetkőzzünk le, és... hát addig nyert, hogy orgia, csakhogy itt a gyomor és az ízlelőbimbók a főszereplők, nem pedig más - nemesebb - szervek. **Vak Édesség-Kóstoló Party**... micsoda hülyeség! *Larry*-t az első rész óvszer-vásárlós jelenete óta kb. százezredszer nevezik perverz disznónak (Most azért, mert a villany felkapcsolásakor épp a süteményes asztalon állt tök pucéron? Micsoda prűd népség!). Kabinunkba megszégyenülve visszatérvén viszont kellemes meglepetés fogad... Miután *Anette* mint aki jól végezte dolgát, távozott, vegyük magunkhoz az itt "felejtett" kendőjét. A személyzetiből vegyük fel a vazelint, és kenjük be vele a kendőt (wow! Most már <u>igazán</u> trutymós lehet...). Van még egy helység a hajófenékben, ahol nem jártunk, és ez pont a bowlingpálya alatt helyezkedik el. Nyissuk ki a kis szekrényt, és a bábukat fújjuk be *Juggs*-ék dezodo-rával. Itt az idő, hogy a gondos előkészí-tés után kimenjünk a bowling-pályára. A rozmár fejénél kell a kártyát érvényesíteni. A golyót kenjük össze a trutymós kendőnkkel, majd csináljunk úgy, mint akit egyáltalán nem lep meg a "kirobbanó" siker...



A végkifejlet

Megnyertük hát a hat versenyt, de a végső beteljesülés előtt még akad néhány elintéznivalónk. Menjünk vissza a nagy zabálás rosszemlékű helyszínére, ahol az egyik szék alatt egy biztosítási kötvényt lelünk. Ahá, ez biztos *Anette*-é, de ő vajon hol lakhat. A porta előtti telefonról hívjuk fel *Anette*-et. Az ifjú férj (méretei: **90-200-40**, azaz 90 éves, 200 milliója van, és 40 fokos láza...) veszi fel, és gyorsan el is küld melegebb éghajlatra. Menjünk oda a recepcióhoz, és érdeklődjünk a számlánk iránt. Ha egyedül maradtunk, vessünk egy pillantását a telefonra, nyomjuk meg rajta a piros gombot, és máris megtudjuk Anette kabinjának a számát. *Larry* már alig várja az estét, amikor is elindul becserkészni a nőt... persze megint balul sül el egy-két dolog, az öregúr véletlenül meghal, *Anette* pedig rongyos **500.000.** dollárral szúrja ki a szemünket az egymilliárdos életbiztosítási papírért cserébe.

Menjünk a kapitány kabinjához, kopogjunk be, majd az utolsó pillanatban, mikor már reményeink kártyavárként látszanak összedőlni, lobogtassuk meg a félmillió dollárt. És az egész marhaság betetőzéseképpen a az end-sequence alatt a teljes hajót jól elrabolja egy **Independence Day**-ből ittmaradt UFO, úgyhogy reszkessetek! Lesz **Larry 8**...!

Al Lowe megint a szokásos **Larry**-minőséget hozta... Óriási grafika, nagyszerű hang (ajánljuk a feliratozás nélküli játékot angolul tanulóknak (jó nyelvgyakorlás) és agyilag alultápoltaknak (akik nem találják meg a **Game** menüt, ahol a feliratot be lehet kapcsolni), ragyogó játék... Mi kell ennél több? Na jó, lehetett volna egy kicsit hosszabb, egy kicsit nehezebb, és lehetett volna benne több nő... de akkor mi maradt volna a nyolcadik részre???

Ui.: Legjobb az egészben a **CyberSniff 2000** rendszer, amit garantáltan nem tartalmaz a kalóz-verzió...

HANCU/H2-Óhhh Team



Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB/GUS

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

